

El amor por el videojuego: análisis del campo de League of Legends en Colombia y su economía de bienes simbólicos

Miguel Arturo González Sáenz

**Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Ciencias Sociales
Carrera de Antropología
Bogotá-Colombia**

El amor por el videojuego: análisis del campo de League of Legends en Colombia y su economía de bienes simbólicos

Por Miguel Arturo González Sáenz

Director Jairo Clavijo Poveda

Cotutor Juan Camilo Ospina Deaza

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Ciencias Sociales

Carrera de Antropología

Bogotá-Colombia

Tabla de contenido

- 1. Agradecimientos** 3
- 2. Introducción** 4
 - 2.1. Contexto 8
 - 2.2. Consideraciones conceptuales 11
 - 2.3. Consideraciones metodológicas 17
- 3. Historización del campo: Los e-sports y League of Legends** 20
 - 3.1. Una breve historia de la competencia alrededor de los videojuegos y los e-sports 21
 - 3.2. Lanzamiento de League of Legends 22
 - 3.3. League of Legends como E-Sport 23
 - 3.4. La escena competitiva de League of Legends en América Latina 28
 - 3.5. La competencia en Colombia 29
 - 3.6. Llegada de la LVP al país 32
- 4. El campo de League of Legends en Colombia y la economía de los bienes simbólicos** 37
 - 4.1. El campo de League of Legends** 37
 - 4.1.1. Límites y fronteras del campo 37
 - 4.1.2. Trayectorias, condiciones de entrada y obstáculos 40
 - 4.1.3. La escena competitiva profesional 48
 - 4.1.4. Las plataformas de streaming y la creación de contenidos 59
 - 4.1.5. Capitales en juego y sus formas 67
 - 4.2. Economía de los bienes simbólicos, estrategias, prácticas y percepciones** 77
 - 4.2.1. La importancia de la marca 78
 - 4.2.2. Instancias de producción restringida: la imagen consagrada 79
 - 4.2.3. Instancias de gran producción simbólica: La imagen profana 80
 - 4.2.4. Hardcore vs Casual 81
 - 4.2.5. El amor al juego por sobre todas las cosas 84
 - 4.2.6. El autosacrificio como forma de amor por el LoL 86
 - 4.2.7. La seriedad, disciplina e iniciativa 88
 - 4.2.8. El desinterés por el juego y la “mediocridad latinoamericana” 90
 - 4.2.9. La forma del cuerpo humano y las diferencias entre el cuerpo masculino y femenino en el juego 96
 - 4.2.10. La vestimenta y la clasificación de los campeones desde lo visual 98
 - 4.2.11. Las mujeres en la escena de E-sports 100
- 5. Conclusiones** 102
- 6. Referencias bibliográficas** 105
- 7. Anexos** 114

1. Agradecimientos

Esta tesis no hubiera sido posible si durante este prolongado periodo de trabajo, marcado por duras crisis personales, no hubiese contado con el apoyo incondicional, consejo y consuelo de una gran cantidad de personas que me permitieron seguir adelante a pesar de todo. En primer lugar, quiero dar las gracias a mi familia por estar siempre presentes para mí cuando los necesitaba y por ayudarme a levantarme de nuevo cuando estaba por rendirme. A mi mamá y a mi hermano les agradezco por su infinita paciencia y por tomarse el tiempo de leer y corregir el estilo de mis escritos, en muchas ocasiones ininteligibles e incoherentes. En segundo lugar, quisiera dar las gracias a Juan Camilo Ospina Deaza y al profesor Jairo Clavijo Poveda por orientar este trabajo de grado que en un principio parecía no tener un norte claro. Su acompañamiento a lo largo del proceso de investigación y posterior escritura de la tesis fue indispensable para encontrar luz en donde sólo había tinieblas.

A mis amigos desde el colegio, Juan Diego, Juan David y a mi profesor de bachillerato José Romero, les agradezco el haberse quedado conmigo durante todos estos años y haberme alentado cuando sentía que no podía seguir adelante. A mi amiga Valeria Sánchez le agradezco estar pendiente de mí cuando no sabía si daba la talla para terminar este proceso de formación. A mis amigos de LoL y del discord, particularmente a Luchito y Miguel, les agradezco el estar siempre atentos a cualquier cosa que pudiese necesitar durante este proceso de investigación. Finalmente, quiero agradecer desde el fondo de mi alma a todos y cada uno de los profesores, compañeros de clase y amigos que durante mi tiempo de formación en la Javeriana hicieron de mí lo que soy hoy en día.

2. Introducción

Esta tesis se ocupa de la forma como opera la escena competitiva de League of Legends en Colombia, las condiciones de su formación y los procesos de producción, circulación y consumo de los bienes simbólicos al interior de dicho espacio social. Principalmente, la tesis se enfoca en los deportes electrónicos, comúnmente denominados *e-sports*. Al hablar de e-sports se hace referencia a las prácticas profesionales competitivas de videojuegos, institucionalmente constituidas y reglamentadas.

Los deportes electrónicos han despertado el interés académico desde múltiples disciplinas y perspectivas teóricas en años recientes. Alrededor de la existencia de los deportes electrónicos se han estudiado problemáticas que van desde su clasificación formal como deporte (Cerqueira et al., 2020; Chiva-Bartoll et al., 2019; Jenny et al., 2017a) y el crecimiento del valor de la industria en el mercado (Boztepe & Atalay, 2020; Hollist, 2015; Seo, 2013), hasta las predisposiciones psicológicas que llevan a los jugadores profesionales a seguir dichas carreras (Bányai et al., 2019; Pérez-Rubio et al., 2017). Aunque se reconocen importantes aportes desde estos estudios, la presente investigación no se enmarca en estos debates.

Por el contrario, este trabajo se preocupa por el campo de relaciones en el que se encuentran insertos quienes dedican su vida a jugar profesionalmente el videojuego MOBA League of Legends en Colombia, las luchas históricas que se han librado al interior de este espacio social y han determinado su configuración actual, y las prácticas que allí se llevan a cabo a modo de estrategias y en torno a los objetos de lucha. Usaremos como herramientas principalmente las nociones de campo, capital, habitus y economía de los bienes simbólicos planteados por el sociólogo Pierre Bourdieu en su obra. El presente trabajo se propone caracterizar de forma esquemática el campo profesional de League of Legends en Colombia y explicar las distintas lógicas bajo las cuales se rigen los agentes e instituciones que lo componen, sus condiciones de entrada e intersecciones con otros campos, las diversas estrategias empleadas por quienes participan en las luchas que se libran al interior del campo y los sistemas de clasificación a través de los cuales los agentes perciben su oficio y se relacionan con el mismo y con el juego.

Los videojuegos y su práctica profesional no son temas que gocen de un interés particularmente profundo por parte del público general. Permanentemente asociados al ocio, el entretenimiento y el “mundo de la tecnología”, los videojuegos y todo lo relacionado con éstos, ocupan un lugar secundario e intermedio en lo que Bourdieu llama la jerarquía social de los objetos (Bourdieu, 2000). Basta con dar una mirada al lugar que los medios de comunicación les dan a los deportes electrónicos en sus publicaciones escritas o noticieros

de televisión para darse cuenta de que estos aún no han logrado escapar del cajón de las curiosidades y de las tendencias tecnológicas.

Por ejemplo, entre los periódicos *El Tiempo* y *El Espectador*, además de la revista *Semana*, se registraron únicamente 126 noticias publicadas relacionadas con los deportes electrónicos de septiembre de 2014 (la entrada más antigua encontrada al respecto de los e-sports en estos medios en sus plataformas digitales) a noviembre de 2021¹. De esas 126 noticias registradas y consultadas, 102 se ubicaron bajo secciones como “*Tecnología*”, “*Tendencias*” y “*Actualidad*”. Lo mismo ocurre con los noticieros de televisión, en donde los videojuegos y los deportes electrónicos (si es que se habla de ellos en primer lugar) aparecen en la sección de “entretenimiento” de las franjas informativas, ubicados cerca al final de la emisión y acaparando el menor tiempo entre todas las otras secciones del noticiero, como es el caso de la sección de noticias del canal Caracol.

Esta apatía por los videojuegos y los deportes electrónicos, hasta cierta medida se encuentra también presente al interior de las ciencias sociales. Como señala Bourdieu (2000, p. 147), “*las disciplinas científicas mismas no ignoran los efectos de estas disposiciones jerárquicas que apartan géneros, objetos, métodos y teorías menos prestigiosas en un momento dado del tiempo*”. La producción académica en torno a los e-sports desde ámbitos como el de las ciencias sociales es reducida en comparación con otras ramas del saber y se centra principalmente en la definición de los e-sports como deporte, las motivaciones detrás de las preferencias de consumo de la audiencia, las dificultades de regularizar legalmente la práctica profesional y algunas problemáticas concretas al interior de los e-sports, como las apuestas alrededor de los resultados, las motivaciones de los jugadores y la convivencia en equipo. (Bascón-Seda & Rodríguez-Sánchez, 2020; Cranmer et al., 2021; Reitman et al., 2020; Steinkuehler, 2020).

Hablar sobre deportes electrónicos desde una perspectiva antropológica presupone una serie de desafíos metodológicos necesarios para lograr efectivamente “desbanalizar” aquello que se estudia y al mismo tiempo no caer en la trampa de las prenociones producto de la familiaridad propia del investigador con el objeto de estudio (Bourdieu et al., 2002). Como señala Bourdieu (2008:17), pretender borrar la existencia de quien realiza el acto investigativo es un problema: “*Uno no escapa al trabajo de construcción del objeto y a la responsabilidad que él implica. No hay objeto que no conlleve un punto de vista, por más que se trate del objeto producido con la intención de abolir el punto de vista, es decir, la parcialidad*” (2008:17). Siguiendo a Saussure, “*lejos de preceder el objeto al punto de vista, se diría que es el punto de vista el que crea el objeto*” (2007:36).

¹ Medición realizada por el autor de esta tesis.

En este caso particular, a título personal como autor de esta tesis, he jugado League of Legends desde hace casi 8 años alcanzando la posición de Diamante III (el top 0.37% del servidor latinoamericano) en la tabla de posiciones y he seguido los campeonatos internacionales anuales (El Campeonato Mundial de League of Legends y el MSI) durante la misma cantidad de tiempo. En el año 2019 Riot Games, empresa desarrolladora del videojuego y regidora de la competencia a escala global tomó la decisión de celebrar la final de la Liga Latinoamericana en la Arena Movistar de Bogotá (EFE, 2019; Velásquez Durán, 2019b). Motivado por mi interés particular por la escena de deportes electrónicos regional asistí como espectador al evento en compañía de amigos y familiares. A partir de la experiencia vivida dicho interés incrementó y me llevó a cuestionamientos sobre el funcionamiento y características específicas de la escena de e-sports de League of Legends tanto a escala global como local, terminando posteriormente estas dudas por encauzar el interés investigativo inicial de la presente investigación.

Por esta familiaridad son indispensables y necesarias una permanente vigilancia epistemológica y ruptura constantes a través de herramientas de objetivación rigurosas y sistemáticas, para mantener la rigurosidad de la investigación científica y el acto de objetivación. No es sino mediante esta constante vigilancia y ruptura que se puede construir verdaderamente el objeto de análisis, siendo en sí misma la construcción de este objeto el objetivo mismo del saber científico (Durkheim, 2001:76).

La perspectiva teórica del presente trabajo de grado parte de dos premisas fundamentales: En primer lugar, que los sujetos no son conscientes completamente del entramado de relaciones sociales, históricas y económicas en las cuales se encuentran inmersos, y que éstas no son evidentes frente a la observación directa. Esto es, que las explicaciones de un fenómeno en concreto nunca son del todo transparentes y que no es posible darles una explicación verdaderamente antropológica basándose únicamente en la reflexión personal del investigador o de las apreciaciones personales de quienes participan en el mismo (Bourdieu et al., 2002). Las acciones más personales y “transparentes” no pertenecen al sujeto que las ejecuta, sino al sistema total de relaciones en las cuáles y por las cuáles se realizan (Bourdieu et al., 2002: 30). De esta forma, para realizar una ruptura, es necesario dar un orden explicativo y científico a aquellas relaciones históricas y sociales que dan cuenta de la realidad social.

En segundo lugar y como consecuencia de lo anterior, se sostiene que para poder dar una explicación a las prácticas sociales, en este caso, el ejercicio profesional de un deporte electrónico en un contexto específico y del espacio de relaciones en las cuáles ésta se lleva a cabo, es necesario considerarlas desde un principio como completamente explicables desde una perspectiva sociológica (Gutiérrez, 2005). En otras palabras, antes de recurrir a explicaciones de otro orden para entender un fenómeno, es necesario agotar todas las explicaciones sociales que se le puedan dar.

Teniendo estas consideraciones centrales en mente, esta tesis pretende entender cómo funciona la escena competitiva profesional de League of Legends desde una perspectiva relacional, en donde se sostiene que las estructuras sociales existen dos veces. Lo social está conformado por relaciones objetivas y los individuos tienen un conocimiento práctico de estas relaciones (una manera de percibir las, evaluarlas, vivirlas, etc.) (Gutiérrez, 2005:17-18). El análisis de lo social tiene entonces dos momentos: en primer lugar, un momento objetivista en donde se buscan aprehender las posiciones objetivas al interior de una estructura y las relaciones objetivas que mantienen entre ellas. En segundo lugar, un momento subjetivista en donde se analizan las perspectivas que los agentes tienen sobre la realidad a partir de la posición objetiva que ocupan en el campo.

No se pretende realizar simplemente una descripción fenomenológica de la competencia profesional a partir de la experiencia de sus participantes. Se apunta a aprehender las lógicas inconscientes, históricas y sociales, que condicionan la práctica profesional de videojuegos en un país como Colombia y orientan las acciones y categorías de percepción y de acción de quienes participan de esta actividad, siguiendo a Bourdieu (Bourdieu, 2013: 74), *“La historia está inscrita en las cosas, es decir, las instituciones (las máquinas, los instrumentos, el derecho, las teorías científicas, etc.), así como en los cuerpos. El inconsciente es historia.”*

Esta tesis se divide en 4 partes. La primera es la presente introducción, en donde además de dar un contexto general del tema, se presentan las consideraciones conceptuales y metodológicas del trabajo. La segunda parte consiste en la historización del campo estudiado en cuestión. Este paso resulta indispensable para comprender las anteriores luchas que se han librado al interior del campo y han determinado su estructura actual, sus fronteras y las condiciones del juego que se libra en su interior. Una característica intrínseca de los campos es que poseen una historia relativamente autónoma y que esta autonomía relativa es el producto de luchas anteriores que se libraron al interior del mismo.

La tercera parte de esta tesis busca construir la estructura de posiciones de los distintos agentes e instituciones presentes al interior del campo en la actualidad, las condiciones de entrada al mismo, sus intersecciones con otros campos y los distintos capitales alrededor de los cuales se organiza la lucha. Para poder dar una explicación antropológica a las acciones, actitudes y formas de pensar y relacionarse con el mundo de quienes participan en el juego del campo se recurre principalmente a la noción de economía de los bienes simbólicos, desde la cual es posible entender las prácticas que se inscriben al interior del campo de relaciones como orientadas por un determinado interés, es decir, de aumentar el propio capital y mejorar la posición que se ocupa. Se propone entonces explicar las relaciones de producción, consumo y circulación de los distintos bienes en disputa al interior del campo, además de las variadas estrategias utilizadas por los agentes

en sus luchas. En esta cuarta parte también se realiza un análisis de los campeones² del juego. A partir de dicho análisis se busca interpretar simbólicamente el juego, la forma a través de la cual interpela a sus jugadores y los esquemas de percepción que se construyen a partir del diseño del juego y que condicionan las percepciones que se tienen sobre éste.

Finalmente, a modo de conclusión se resaltan los principales argumentos a partir de los cuales se desarrolló el análisis de los deportes electrónicos y los videojuegos en Colombia. Además, se establecen algunas líneas de discusión a partir de las cuales se proponen agendas investigativas a futuro desde un abordaje antropológico.

2.1. Contexto

League of Legends es un juego perteneciente al género MOBA³, en el cual se incluyen juegos de estrategia en donde dos equipos se enfrentan uno contra el otro y buscan destruir la base del oponente a través de trabajo en equipo. Particularmente en League of Legends, los equipos tienen 5 jugadores y cada uno cumple con un rol específico. Comúnmente abreviado simplemente como LoL, este videojuego fue lanzado originalmente el 27 de octubre de 2009 por la empresa desarrolladora de videojuegos estadounidense Riot Games. El juego ha ganado una inmensa popularidad con el tiempo y aumentado su base de jugadores de forma acelerada a lo largo de la última década. En el año de su lanzamiento, el juego contó con algunos cientos de miles de jugadores registrados. En 2011 el juego contaba con 11 millones de jugadores registrados y en 2014 presentaba un gran salto a 65 millones. El último reporte de Riot con respecto a su base de jugadores hablaba de aproximadamente 110 a 120 millones de jugadores registrados para 2020 con 8 millones de personas jugando el juego a diario en promedio (Webb, 2019).

Como se puede ver en la ilustración a continuación, el mapa se divide en tres carriles o líneas que se encuentran con las del oponente en el medio. Los roles se dividen de la siguiente manera⁴: un jugador va a

² Se llama campeones a los personajes jugables del juego.

³ Videojuegos multijugador de arena de batalla en línea (del inglés Multiplayer Online Battle Arena). Esta etiqueta se utiliza para categorizar a juegos con las mismas características de League of Legends. En el apartado “Lanzamiento de League of Legends” del “Capítulo 1: Historización” se definen con mayor profundidad las características de estos juegos.

⁴ Esta distribución de los roles no es un mandato del sistema de juego, sino que fue el resultado de la victoria del equipo europeo Fnatic durante el primer campeonato mundial League of Legends (MoreLegends, 2019). Fnatic utilizaba esta distribución, la cual continúa hasta el día de hoy siendo el estándar.

la línea superior (Top lane⁵), un jugador se dirige a la línea del medio (Middle⁶), dos jugadores van a la línea inferior (Bottom lane⁷) y un jugador se mueve por la jungla (Jungle o JG⁸).

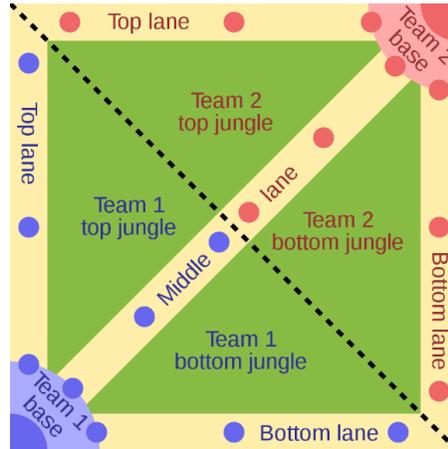


Ilustración 1 Esquema básico del mapa de League of Legends y otros juegos MOBA.

Cada jugador controla a un avatar distinto de un catálogo de más de 150 personajes denominados campeones. Cada campeón tiene un diseño visual y habilidades diferentes. En general, el objetivo de cada jugador consiste en obtener oro a partir de eliminar a los campeones enemigos, derribar las estructuras de su base de operaciones o vencer NPC's⁹ llamados súbditos que salen de la base enemiga y caminan por cada una de las líneas. Por su parte, el JG vence monstruos neutrales en la jungla y ayuda a sus aliados en sus líneas. Obtener oro les permite a los jugadores comprar objetos que potencian sus habilidades y también hacer más daño tanto a las estructuras de la base del rival como a sus oponentes. Cada cierto tiempo, los equipos se agrupan para enfrentarse al equipo en contra alrededor de determinados objetivos neutrales que pueden brindarles ventajas y ayudarles a ganar la partida, concretamente dos monstruos neutrales: uno llamado Dragón y otro llamado Barón Nashor. El juego termina cuando un equipo destruye por completo el centro de la base del enemigo, denominado Nexos. Siempre tiene que haber un ganador debido al diseño de juego, lo cual elimina la posibilidad de empates.

⁵ Los jugadores de Top Lane usualmente juegan personajes resistentes que pueden absorber daño a favor de su equipo, o que pueden hacer daño al oponente y ser duraderos.

⁶ Los jugadores de Mid usualmente juegan personajes que pueden hacer un daño considerable al oponente en una ventana corta de tiempo o que pueden controlar el espacio del mapa con sus habilidades.

⁷ En la línea inferior (bot lane) juegan dos jugadores. Uno es el Attack Damage Carry (ADC). Los ADC juegan en general personajes que son débiles en los primeros minutos de la partida, pero se hacen muy fuertes con el paso del tiempo y son los principales encargados de dañar al oponente. El otro jugador que acompaña al ADC recibe el nombre de Support. Los Supports ayudan a los ADCs a sobrevivir durante los primeros minutos de la partida y luego apoyan al equipo de distintas maneras.

⁸ La principal labor del JG o Jungla es la de vencer a los monstruos de la jungla y ayudar a sus compañeros durante los primeros minutos de la partida. Más adelante, se encargan de ayudar a luchar a su equipo y vencer monstruos especiales que benefician a sus compañeros.

⁹ Non-Playable-Characters. Es una notación utilizada para referirse a personajes que no son controlados por un jugador sino por la máquina. En el caso de los súbditos de League of Legends, estos siguen patrones regulares y predecibles, orientándose totalmente por el código del juego.

League of Legends es un juego de alta complejidad que es difícil de entender para alguien que no ha sido iniciado en el juego¹⁰: Cada uno de los campeones tiene habilidades distintas y puede interactuar tanto con sus aliados como con sus oponentes de muchas maneras en virtud de estas. Así mismo, la existencia de casi 100 objetos distintos no hace sino ampliar la complejidad de estas interacciones. Al jugar League of Legends, especialmente a un alto nivel, es necesario comprender a profundidad todas y cada una de estas interacciones para idear una estrategia que permita al jugador alcanzar la victoria de la manera más efectiva posible. Se requiere también tener una gran velocidad y precisión en los movimientos y botones que se aprietan (llamada habilidad mecánica), sumado a reflejos y velocidad.

Esta difícil curva de aprendizaje genera distintas divisiones de habilidad entre la base de jugadores, las cuales obedecen a la comprensión que tienen del juego y a su habilidad individual de juego. Del mismo modo, la presencia de diferencias de habilidad o incompatibilidades entre los estilos de juego de los miembros de un equipo puede llevar al fracaso, independientemente de la habilidad individual de cada uno. A partir de la gran popularidad alcanzada por el juego, paulatinamente una escena profesional a escala global se estructuró bajo la dirección directa de Riot Games como institución regidora central de la competencia. Durante la última década, al interior de la escena de los e-sports se presentaron importantes cambios, tanto en lo referente al modelo económico como en su forma de difusión y consumo. La aparición de nuevos actores de difusión mediática, como lo son plataformas de streaming digitales, facilitaron en gran medida el acceso a las competencias por parte de un público cada vez más amplio. La entrada en escena de este tipo de plataformas multimedia y el aumento de la audiencia como consecuencia, atrajo a un número importante de nuevos patrocinadores provenientes de ámbitos ajenos al estrictamente tecnológico, como lo son equipos de fútbol profesionales, compañías automotrices, y productos alimenticios.

Un número importante de ligas a nivel local en diferentes países, fueron paulatinamente transformándose en ligas oficialmente reconocidas y gestionadas por los mismos desarrolladores de los juegos, o entidades afines, y articulándose con ligas tanto regionales como internacionales, a medida que el mercado de los e-sports crecía y se consolidaba. En Colombia, la llamada Golden League (competencia profesional oficial del videojuego League of Legends) dio inicio en el año 2019 bajo la administración de la LVP (Liga de Videojuegos Profesional), operador especializado de ligas de videojuegos en países hispanohablantes. Conformada por ocho equipos aceptados como profesionales por la LVP, entre los cuales se distinguen

¹⁰ Un ejemplo que puede quizás exponer el alto grado de complejidad presente en videojuegos de tipo MOBA como League of Legends es el de un evento de Dota 2 (juego MOBA) en el que tuvo participación una IA (Inteligencia artificial) de una iniciativa financiada por el magnate Elon Musk (Sottek, 2017). La IA en cuestión logró vencer a algunos de los mejores jugadores de Dota en enfrentamientos uno contra uno tras dos semanas de aprendizaje (equivalentes según a los desarrolladores a “vidas enteras” de práctica). Sin embargo, como reconocieron Musk y los desarrolladores de la IA, aunque la victoria de la IA en los enfrentamientos fue un gran logro, esto solo fue posible bajo grandes limitaciones y condiciones específicas. Para la IA ganar en una partida profesional de 5 v 5 aun faltarían años de desarrollo.

equipos oficiales de algunos de los equipos de fútbol profesional más importantes del país como lo son el Once Caldas y el Deportivo Cali; divide su calendario competitivo en dos temporadas anuales, una de inauguración y la otra de clausura, las cuales van de enero a abril y de mayo a agosto respectivamente¹¹. Además de los individuos directamente ligados a la práctica profesional competitiva se encuentran también la audiencia, las entidades y actores relacionados con el “espectáculo” de los e-sports (comentaristas especializados, analistas profesionales y entrevistadores, operadores de los torneos y patrocinadores, entre otros).

2.2. Consideraciones conceptuales

El presente trabajo de investigación se nutre principalmente de las teorías explicativas de lo social elaboradas por el sociólogo francés Pierre Bourdieu en su obra. Las nociones de campo, capital, habitus y economía de los bienes simbólicos constituyen el eje central de la perspectiva teórica a partir de la cual se analiza y construye el objeto estudiado. Se presupone que los conceptos no pueden ser estudiados o aplicados separadamente del sistema de relaciones específico en que se encuentran inscritos, encontrándose estrechamente relacionados en todo momento al abordar el problema. A continuación, se explican brevemente las nociones centrales de la perspectiva teórica del trabajo y la forma en que se relacionan entre sí.

Una premisa fundamental del aparato teórico de Bourdieu parte de la base de que intentar dar explicación a las prácticas sociales desde una mirada sociológica implica que no es suficiente quedarse con la descripción de las condiciones objetivas para dar cuenta de los condicionamientos sociales de las prácticas. Es necesario también aprehender al agente social que produce las prácticas y su propio proceso de producción como agente social (Gutiérrez, 2005, p. 16). El individuo es un agente socializado, socialmente construido. Bourdieu reconoce en su abordaje teórico dos modos de existencia de las estructuras sociales susceptibles al análisis: las cosas (instituciones, los instrumentos, el derecho, etc.) y los cuerpos (formas de pensar, sentir, actuar) (Bourdieu, 2013, p. 74). Al reconocerse estructuras sociales externas (lo social hecho cosas) y estructuras sociales internalizadas (lo social hecho cuerpo) como modos constitutivos de la existencia de lo social, el análisis sociológico de las prácticas sociales tiene dos momentos: un momento objetivista en el que

¹¹ Los enfrentamientos entre los distintos equipos durante los períodos de competencia tienen lugar los lunes y los martes de 7 p.m. a 11 p.m. y se transmiten en señal directa a través de plataformas como Twitch, Facebook y YouTube, promediando una audiencia de más de 1.000 espectadores en la temporada regular y más de 5.000 en eliminatorias. Debido a la pandemia, las partidas en estos momentos se realizan de manera virtual, con los integrantes de los equipos en sus respectivas residencias. En algunas ocasiones viven en la casa del equipo. A lo largo de los tres meses que dura cada una de las splits competitivas, los equipos se enfrentan dos veces contra cada uno de las otras alineaciones en la temporada regular, sumando puntos por cada victoria. Después entran a la fase de eliminación, en donde los mejores 6 equipos compiten entre ellos en partidas eliminatorias, culminando en una gran final que corona al campeón como el mejor equipo del país y lo clasifica a competir en el Regional Norte, en donde el equipo ganador se enfrenta a los representantes de otros países de la región. El triunfo en esa competencia permite el ascenso de dos equipos a la LLA (Liga Latinoamericana), el torneo de máximo nivel en la región. Al interior de esta competencia confluyen actores con intereses y particularidades diversas.

se intentan aprehender las estructuras y la lógica objetivas de las relaciones entre las distintas posiciones objetivas que ocupan el espacio social, y un segundo momento subjetivista en donde se analizan las perspectivas que los agentes tienen sobre la realidad en función de su posición en el espacio social objetivo.

Bourdieu elabora la noción de Campo con la finalidad de abordar esta dimensión de lo social. Al hablar del campo o los campos, el autor los define como “*espacios estructurados de posiciones (o de puestos) cuyas propiedades dependen de su posición en estos espacios, y que pueden ser analizadas independientemente de las características de sus ocupantes*” (Bourdieu, 2013, p.112). Los campos son espacios sociales de lucha históricamente constituidos, organizados alrededor de la competencia por la acumulación y obtención de determinados bienes específicos no necesariamente materiales, los cuales revisten un valor simbólico que apela objetivamente a los distintos agentes e instituciones (quienes son capaces de atender a este llamado debido a las condiciones históricas objetivas de su propia formación) participantes en la lucha (en el juego). Debido a que las propiedades de estos bienes son variadas, es posible hablar sobre distintos campos de lucha que se organizan alrededor de cada uno de estos objetos específicos, como por ejemplo el campo del arte, del deporte, del poder o en este caso de los e-sports.

A través de las luchas históricas que han transcurrido al interior de los campos, estos también han constituido una relativa autonomía en relación con los otros campos de juego presentes en la realidad social, enmarcándose en una historia, reglas y objetos de lucha propios, entre otros aspectos. Los agentes e instituciones que participan en la competencia por la adquisición de los bienes en juego reconocen un valor intrínseco en su obtención, compartiendo entre ellos una suerte de complicidad estructural en el reconocimiento del valor del juego en el que participan, lo que los insta a apegarse a las reglas (particulares de cada campo en su formación histórica específica) de consecución y apropiación de los objetos en juego. Este sentido del juego, de sentir que por lo que se lucha vale la pena, recibe el nombre de *illusio* (Bourdieu & Wacquant, 2005:174).

Bourdieu utiliza la noción de Capital (sin quedarse únicamente con su connotación financiera) para referirse a estos bienes valiosos que impulsan el juego librado al interior de los campos (Bourdieu, 2001, p. 133). Si bien estos capitales pueden adoptar distintas formas dependiendo de las características propias de cada campo, el autor hace la distinción particular entre tres categorías de capital¹² en donde se pueden ubicar en general los capitales específicos propios de cada campo (Bourdieu, 2001, p. 135): capital cultural¹³, capital

¹² También se reconoce el capital simbólico, que más que otro tipo de capital, es la forma que revisten estos capitales al ser reconocidos como portadores de un valor específico y deseable.

¹³ se puede presentar como incorporado, objetivado o institucionalizado y concierne principalmente a los conocimientos, el arte, etc.

económico¹⁴, capital social¹⁵ y capital simbólico. La distribución de los capitales al interior de cada campo es siempre desigual (siendo la distribución objetiva de estos bienes el resultado de las luchas anteriores), hecho que tiene profundas implicaciones en la disposición de su estructura.

En primer lugar, debido a que la estructura de los campos depende del estado de la distribución de los capitales en juego, las luchas que se libran al interior de estos espacios sociales son en sí mismas una lucha por la redefinición de la estructura del campo y por cuales agentes poseen mayor o menor cantidad de los capitales. En estas luchas también está implícito la lucha por la imposición de una definición del juego y de los triunfos necesarios para dominarlo. Así, pensando en el contexto de esta tesis, las luchas entre los distintos agentes e instituciones que participan en el campo pueden ser entendidas como una lucha por la definición de lo que significa jugar profesionalmente League of Legends en Colombia y de lo que es jugar e-sports en el país.

En segundo lugar, y directamente relacionado con la primera consecuencia, la desigual distribución de los capitales necesariamente implica que hay agentes que poseen más capital que otros, hecho que produce esferas de agentes e instituciones dominantes en contraposición a otras que ocupan un rol subordinado, dominado. Debido a esta organización, generalmente quienes ocupan las posiciones dominantes en el campo orientan sus estrategias hacia la conservación de la estructura del capital (beneficiosa para ellos por el volumen de capital que poseen) y de los lineamientos y estructuras que refuerzan ese tipo de organización específico (defensa de la ortodoxia). Por su parte, quienes ocupan la posición de los dominados, usualmente los recién llegados al campo, orientan sus estrategias principalmente hacia la subversión de la estructura del campo, orientando así sus acciones desde la herejía, la ruptura con lo establecido.

Siguiendo con la lógica económica, es posible apreciar al interior de los campos la existencia de instancias y dinámicas claramente diferenciadas de producción, circulación y consumo en relación con los bienes simbólicos en juego; es posible hablar entonces de un mercado de los bienes simbólicos.

En lo referente a las dinámicas de producción, el autor reconoce dos instancias principales de producción al interior de los campos: un campo de producción restringida y un campo de la gran producción simbólica (Bourdieu, 2010, p. 89). El campo de producción restringida es definido como un “*sistema que produce bienes simbólicos (e instrumentos de apreciación de estos bienes) objetivamente destinados (al menos a corto plazo) a un público de productores de bienes simbólicos que producen también ellos, para productores de bienes simbólicos [...]*” (Bourdieu, 2010, p. 90). Esto es, la producción de bienes simbólicos destinada

¹⁴ Ligado principalmente al dinero y a las propiedades.

¹⁵ Concerniente principalmente a relaciones sociales que se poseen y lo que éstas representan en cuanto a posibilidades estratégicas.

hacia aquellos desde y hacia quienes poseen determinadas competencias, herramientas y saberes específicos que el bien en cuestión demanda para ser consumido. Por su parte, el campo de la gran producción simbólica puede definirse como aquel que destina su producción hacia el resto de los potenciales consumidores, apuntando de forma específica en algunas instancias tanto a los miembros de las clases dominantes no intelectuales como a fragmentos específicos del espectro de las clases sociales no dominantes (“el gran público”). El principio fundamental que rige el campo de producción restringida es el de la competencia en aras de lograr la legitimación cultural por parte del grupo de productores-consumidores exclusivo; el principio regidor del campo de la gran producción simbólica es el de la competencia por abarcar más ampliamente el mercado de consumidores posibles.

Entre las instancias de producción, principalmente la restringida y las instancias de consumo se ubica un amplio abanico de instituciones que se dedican tanto a garantizar la circulación de los bienes (o los instrumentos para su apreciación) como a su legitimación cultural. Estas instituciones, además de ocuparse de reproducir los conocimientos necesarios para el consumo de los bienes propios del campo de producción restringido, basado en principios específicos definidos históricamente al interior de dicho campo de producción, se encargan de consagrar determinados bienes legitimándolos culturalmente o de banalizar otros tantos, siendo capaces de lograr esto por el volumen de capital que han acumulado a través del tiempo y el reconocimiento de este hecho por parte de los demás agentes e instituciones del campo.

Finalmente, con el fin de hablar de la forma en que se entienden las prácticas de consumo en el pensamiento de Bourdieu, es necesario remitirse a la noción de habitus elaborada por el autor para abordar el segundo momento del análisis sociológico (lo social hecho cuerpo). Bourdieu (2013, p. 133-134) recupera esta noción de la escolástica¹⁶ y la utiliza para referirse al conjunto de disposiciones y esquemas de percepción incorporados socialmente (y en general inconscientemente), en virtud de su posición social relativa en la estructura social, por parte de los agentes a lo largo de su trayectoria social histórica. Así, el habitus actúa como principio generador y orientador de sus prácticas, aunque no las determina en su totalidad. La incorporación de estas disposiciones y esquemas de percepción parte de distintos procesos de inculcación y disciplinamiento diferenciados y diferenciadores de una arbitrariedad cultural capaz de perpetuarse incluso después de que finaliza el período de inculcación de la misma. Las características de estos procesos de incorporación que ocurren durante la vida del agente, además del acceso a estos, la naturaleza de lo incorporado y la percepción al respecto dependen fundamentalmente de las condiciones sociales de posibilidad del sujeto.

¹⁶ La escolástica es una corriente teológica y filosófica que se desarrolló durante la edad media. Esta utilizaba parte de la filosofía grecolatina clásica para comprender la revelación religiosa del cristianismo.

Las prácticas sociales son el resultado de la forma en que, ante determinado contexto o situación, estas disposiciones entran en juego y concertación con las condiciones sociales propias del campo y de la posición que se ocupa en este, la cual depende tanto de su relación con las otras posiciones, como del volumen de capital detentado por el agente y el valor de ese capital. Estas disposiciones actúan como estructuras mentales que determinan los límites de lo posible e imposible, de acuerdo a la posición que se ocupa en el campo, e interpelan al agente a actuar y pensar de formas en concreto. El agente así maniobra, no del todo conscientemente, sobre el abanico de las posibilidades que se le presentan como posibles y deseables.

El habitus se expresa en las distintas formas en que el agente clasifica al mundo (esquemas de clasificación) y se relaciona con él, actuando, pensando y sintiendo dentro de los límites de lo que le es posible y deseable (socialmente orquestados y dependientes de la posición del agente en el campo, además de su historia social particular). El gusto y el consumo son lugares privilegiados para observar cómo opera el habitus. Bourdieu (2013, p. 164) señala que el gusto, manifiesto a través de las prácticas (deportes, actividades de ocio, etc.) y las propiedades (muebles, bienes, cónyuge, etc.), actúa como un principio rector de las elecciones así efectuadas. Estas elecciones se desprenden de los sistemas de clasificación que posee un agente en virtud de la posición que ocupa en el campo, valorando así de maneras distintas los objetos de consumo. El autor afirma que:

Para que haya gustos es preciso que haya bienes clasados de "buen" o de "mal" gusto, "distinguidos" o vulgares", clasados y al mismo tiempo clasantes, jerarquizados y jerarquizantes, y personas dotadas de principios de clasamiento, de gusto, que les permiten identificar entre estos bienes cuáles les convienen, cuales son a "su gusto".
(Bourdieu, 2013, p. 161)

Las elecciones que se realizan sobre los bienes de consumo y las prácticas se encuentran socialmente diferenciadas, es decir, las preferencias (el gusto) dependen de la posición del agente en el espacio social y del habitus que se desprende de ésta. Los agentes que comparten posiciones similares en el espacio social tienden a tener preferencias similares debido a que sus condiciones materiales y sociales de existencia son similares. Así mismo, se diferencian de quienes se encuentran en posiciones lejanas. Los objetos y prácticas “a su gusto” también poseen estas características: se encuentran jerarquizados en el espacio social de los objetos y prácticas, están clasados y son clasantes en el sentido que se perciben como propios de una clase.

El consumo, por su parte, puede ser entendido como un proceso de decodificación, de desciframiento (Bourdieu, 2010, p. 232): Un bien simbólico solo se revela como de interés y con sentido para los agentes que poseen competencias semejantes a las de las condiciones de producción de dicho objeto, las cuales les permiten aprehenderlo como valioso y digno de ser consumido o no. Las posibilidades de acceso y decodificación de un objeto varían ya que cada objeto requiere de determinadas capacidades y competencias

afines a las condiciones de producción para su legibilidad. Las condiciones necesarias para “descifrar” un determinado bien son diferenciadas, es decir sólo pueden cumplirse si la posición social del “lector” en el espacio social le ha permitido acceder y adquirir las herramientas “adecuadas” o legítimas de “lectura” (Clavijo et al., 2019, 125-126).

En esta tesis se propone entender el espacio ocupado por la práctica profesional de League of Legends en Colombia como una instancia de producción al interior del mercado de los bienes simbólicos en donde las formas de juego, las estrategias y en general las imágenes del “buen” gameplay y el “profesionalismo” son producidas constantemente por quienes se enfrascan directamente en el videojuego y han sido considerados dignos de hacerlo profesionalmente. Estas formas de hacer, son valoradas y evaluadas permanentemente, pero diferenciada entre distintos tipos de agentes e instituciones dependiendo del lugar que ocupan en la estructura general del campo. En este campo de producción sólo participan un determinado tipo de agentes, consagrados como dignos de ser vistos jugar por distintas instituciones quienes ocupan la posición dominante y constituyen un determinado tipo de jugadores que constantemente busca diferenciarse del resto y reafirmar su legitimidad; a pesar de ello, veremos cómo el campo produce unos bienes simbólicos que circulan de manera masiva. En el capítulo 2 de la presente tesis ahondaré a profundidad no sólo en la estructura del campo y sus capitales, sino también los distintos grupos de jugadores que se encuentran al interior del mismo y las distintas estrategias de conservación y subversión que emplean en las luchas por la adquisición de los distintos bienes simbólicos presentes.

La práctica profesional de League of Legends se estructura de forma global, encontrándose interconectada independientemente de la región en que se juegue. Sin embargo, existen una serie de distintas condiciones sociales preexistentes a la aparición del videojuego en el mercado, las cuales han afectado profundamente el posterior ejercicio profesional de la competencia y permean incluso hoy las diferencias de juego y la valoración que se da a cada competencia. Como se podrá evidenciar en la historización del campo, partiendo de la forma histórica a través de la cual se ha estructurado a escala global League of Legends como deporte electrónico, es posible hablar de una cierta geopolítica del gameplay en donde se encuentran determinados centros y periferias. Para entender estas relaciones que se entretajan entre una región del globo y otra, principalmente se recurre a algunos de los aportes teóricos desarrollados en torno a las teorías de dependencia y del sistema-mundo por autores como Immanuel Wallerstein y Aníbal Quijano. Por último, se recuperan varios de los aportes contextuales y teóricos sobre la historia de los deportes electrónicos recogidos en la obra de la socióloga norteamericana T.L. Taylor (2012) y de algunos trabajos realizados en el país en relación a la temática central de esta tesis, como el de Ana María Velázquez Durán (2019), quien intenta entender cómo funciona la industria de los e-sports en Colombia desde el periodismo.

2.3. Consideraciones metodológicas

Definidas ya previamente las principales nociones teóricas centrales a partir de las cuales se estructura la presente investigación, nos proponemos establecer las distintas operaciones llevadas a cabo a lo largo del trabajo para así obedecer a las exigencias del enfoque escogido y garantizar una construcción del objeto coherente y sistemática. Puesto que el objetivo principal de este trabajo consiste en caracterizar el mercado de los bienes simbólicos presente en el campo de League of Legends en Colombia, es necesario proceder en primer lugar a definir precisamente la estructura de las posiciones que lo componen. Para lograr esto es necesario como un paso previo comprender las pugnas anteriores que se presentaron al interior del campo y que contribuyeron a la distribución actual de posiciones y capitales en su interior. Es menester realizar una historización del campo de los deportes electrónicos y de League of Legends como subcampo de dicho espacio como primer paso.

Para realizar la historización del campo se emplearon distintas técnicas: 1) Se realizó un trabajo de revisión de prensa en los dos periódicos más importantes del país (El tiempo y El Espectador) y de la revista Semana sobre todas las noticias publicadas en sus portales digitales en torno a los deportes electrónicos y League of Legends. Las noticias revisadas fueron registradas en una matriz que las categoriza no sólo según su fecha de publicación y el medio en el que habían aparecido, sino según categorías realizadas por el autor de esta tesis según sus contenidos y las secciones en las cuáles se encontraban en los respectivos medios (entretenimiento, deportes, tecnología, etc.). Esto permitió no solo arrojar datos sobre los orígenes de la competencia en el país sino de la percepción general (es decir, externa al campo) que se tiene de los deportes electrónicos a partir de la forma en la que se abordan desde el periodismo.

2) A partir de la realización de un estado del arte sobre los videojuegos y los deportes electrónicos se identificaron los principales intereses y enfoques a partir de los cuales se han abordado estas temáticas, y a su vez, se recuperaron datos contextuales concernientes a la formación de la escena de los e-sports a nivel internacional, siendo un caso paradigmático el coreano. También se revisaron publicaciones alrededor de la escena de League of Legends como e-sport en Colombia que proporcionaron distintos datos contextuales sobre algunos de los más grandes eventos de e-sports que se han realizado en el país y sobre las transformaciones que ha sufrido la competencia a través del tiempo.

3) Se realizó una revisión de todas las publicaciones oficiales por Riot Games alrededor de la conformación de su escena de e-sports a nivel internacional y particularmente en Latinoamérica. Muchos de estos anuncios y normativas, debido a su antigüedad (en términos de la red) sólo pudieron ser recuperados mediante la utilización de servicios especializados de archivo de páginas de internet como *Wayback Machine*. Esta información permitió conocer los distintos formatos de competencia presentes históricamente en el

continente, su organización y las condiciones de entrada de los equipos participantes o que buscaban participar. 4) Se hizo una revisión total de todas las noticias sobre la competencia publicadas por la LVP en su portal web (reglamentos de la competencia, resultados, presentación de las alineaciones de los equipos, etc.) desde su llegada al país en septiembre de 2018 hasta octubre de 2021. Se realizaron cortos resúmenes de las publicaciones y se registraron en una tabla categorizándolos según su contenido. También se realizaron observaciones de varias de las noticias según la perspectiva del investigador. Este registro proporcionó datos sobre el desarrollo de la competencia, sus límites y su crecimiento.

5) La información encontrada en las publicaciones de la LVP al respecto de los participantes en la competencia fue contrastada con la encontrada en el registro especializado de la Leaguepedia, página especializada de League of Legends como deporte electrónico que contiene los registros competitivos en detalle de todos los jugadores profesionales y equipos que han participado directamente en competencias determinadas como oficiales por Riot Games. A partir de este ejercicio fue posible rastrear el recorrido de todos los equipos que han participado en la Golden League desde su fundación, sus condiciones de entrada o salida y sus alineaciones en cada versión de la liga; esto a su vez permitió rastrear las trayectorias de todos los jugadores que han participado titularmente en la competencia.

En esta misma historización se encontró la necesidad de explicar las dinámicas internas del juego para entender con mayor profundidad la forma como se estructura la competencia (estructura de los equipos, miembros del staff deportivo, formatos de la competencia). También se vio necesario este paso para familiarizar así al lector con un mundo con el que posiblemente no se encuentre relacionado, para ello se realizaron descripciones detalladas de las dinámicas del videojuego, los distintos roles que cumplen los jugadores al interior del mismo y la complejidad estratégica del título, requiriendo además de la sapiencia de los jugadores de un personal técnico especializado y analistas profesionales. Estas descripciones se construyeron a partir de la observación de los sistemas de juego y de la competencia.

Para la esquematización del campo de relaciones presentes actualmente en la competencia, el estado de las fuerzas y la descripción de los capitales en juego, además de la base establecida por la información recolectada para la historización del campo se recurrió a las siguientes técnicas y procedimientos: 1) Se registraron en un diario de campo las observaciones realizadas por el investigador en torno a la competencia, las impresiones e ideas surgidas a partir de las lecturas realizadas y la información recolectada con las técnicas empleadas. La revisión y sistematización de la información recolectada en el diario de campo permitió dilucidar el carácter de varias de las relaciones establecidas durante el análisis y el proceso de escritura de esta tesis. 2) Se realizaron observaciones de varias jornadas competitivas tanto de la Golden League como de competencias internacionales para comprender los formatos de transmisión, el estilo de

narración de los comentaristas y en general el formato de las competencias. 3) Se analizaron los reglamentos de la Golden League, los requisitos de participación de los equipos y jugadores y las obligaciones de todos los participantes en la liga. A partir de este análisis se logró identificar algunos de los capitales en juego, luego contrastados y profundizados a partir de otras técnicas. 4) Se construyó una base de datos de todos los jugadores y entrenadores que participaron de la competencia durante la segunda split¹⁷ competitiva del año 2021, siendo esta la versión más reciente antes del proceso de escritura de la tesis, además de información demográfica básica se incluyeron datos sobre la carrera profesional de cada uno de los individuos registrados (años en la competencia, cantidad de equipos transitados anteriormente, rol en el juego, presencia en redes sociales, etc.). Gracias a esta matriz y la previamente realizada sobre las trayectorias de los jugadores, fue posible determinar el estado de las posiciones al interior del campo, las pugnas en movimiento y en general el estado actual de la competencia (Anexo 3).

Además de las técnicas previamente descritas, para comprender las posiciones de quienes ocupan las posiciones del campo, algunas de las estrategias de subversión y conservación empleadas por los agentes e instituciones al interior del mismo y el tipo de imágenes que se producen y circulan al interior del mercado de bienes simbólicos se emplearon las siguientes técnicas: 1) Se realizaron entrevistas a jugadores profesionales, creadores de contenido en redes sociales, miembros del cuerpo técnico y comentaristas de la competencia. Estas entrevistas proporcionaron claves de la forma como los agentes perciben su labor, algunas estrategias de diferenciación que emplean para distinguirse del resto de los jugadores (incluso de otros jugadores de alto nivel de juego, como los creadores de contenido más reconocidos). 2) Se construyó una tabla sobre los creadores de contenido de mayor popularidad en la plataforma de streaming Twitch.tv¹⁸ en la cual se registraron tanto su número de espectadores recurrentes o su alcance en redes sociales, como su rango de clasificación en el ranking de habilidad del juego, descripciones cortas de sus transmisiones y los roles en los que se especializan en el juego. Se pudieron rescatar determinadas actitudes, valores y relación con el videojuego comunes entre los streamers analizados, brindando incluso más pistas sobre lo que está en juego en el campo.

3) Se analizaron varias de las observaciones condensadas en el diario de campo con respecto a los movimientos y trayectorias de los jugadores previamente reconstruidos. 4) Para ilustrar algunas de las relaciones presentes al interior del campo y principalmente formas a partir de las cuáles se percibe la relación con el videojuego y la escena competitiva por los jugadores, se recurrió a la utilización de *memes* publicados

¹⁷ Término utilizado para referirse a una temporada competitiva del e-sport. En Colombia en la Golden League se juegan dos splits al año, una de apertura y una de clausura.

¹⁸ Twitch.tv es una plataforma de streaming digital enfocada principalmente en videojuegos. Por streaming se entiende la transmisión en vivo y en directo de contenido audiovisual a través de plataformas virtuales.

por páginas de fanáticos del videojuego como recurso en el presente trabajo. Los memes son generalmente imágenes humorísticas que cumplen una función social y comunicativa. Una característica de éstos es que únicamente pueden ser comprendidos y apreciados por quienes comparten el código que permite descifrarlos, fruto de experiencias similares (en este caso, el entendimiento del videojuego a partir de la experiencia de jugarlo) (Pérez Salazar et al., 2014).

Para el análisis del juego dentro del juego y los sistemas de clasificación del mundo que se construyen a partir del *gameplay*, se utilizaron las siguientes técnicas: 1) Se realizó un análisis de contenido aplicado sobre el videojuego League of Legends en conjunto. Se construyó una matriz de clasificación a partir de la cual se clasificaron todos los 157 personajes jugables del videojuego (llamados campeones) a partir de distintas variables¹⁹. Se realizaron descripciones cortas del diseño visual de los personajes y de su estilo de juego. A partir de estas se construyeron sistemas de clasificación relacionados con elementos como la división sexual, la vestimenta, el tamaño y estilos de juego, entre otros. 2) Se realizaron descripciones detalladas de los sistemas de juego, la forma de funcionamiento de las partidas de clasificación y el software en general. 3) Se realizaron descripciones detalladas de videos musicales oficiales producidos por Riot Games alrededor del campeonato mundial de League of Legends, máximo torneo internacional de la escena de e-sports. A partir de estos videos y las imágenes que los componen se buscó entender la forma en la cual se establecen determinadas formas de comprender la competencia y se exaltan determinados valores propios de una identidad concreta.

3. Historización del campo: Los e-sports y League of Legends

Para entender la forma como la competencia de League of Legends (en adelante referido como LoL) como e-sport funciona actualmente en el ámbito nacional, es necesario comprender cómo se ha estructurado la competencia alrededor de este juego desde su lanzamiento mismo a nivel global. Esto se debe a que la forma de organización de las distintas competencias oficiales de League of Legends, incluyendo todas y cada una de las ligas que hacen parte de la escena, se orienta e históricamente se ha estructurado en función de un campeonato específico: El campeonato Mundial de League of Legends (El *League of Legends World Championship* o simplemente *Worlds*). También, para entender el funcionamiento y apuestas presentes en el campo, es importante entender las condiciones de existencia de los e-sports como conjunto de prácticas competitivas profesionales alrededor de un videojuego.

¹⁹ Debido al tamaño de la matriz realizada y el formato en que fue realizada (Excel) no es posible incluirla directamente en el presente trabajo. En su lugar, se presentan en el Anexo 4 algunos de los gráficos que fueron resultado de dicho análisis.

Con el objetivo de aprehender esta realidad integralmente, la presente historización del campo del e-sport de LoL en Colombia se divide fundamentalmente en tres secciones fuertemente interrelacionadas: la primera busca esbozar una historia general de los e-sports; la segunda se enfoca en el lanzamiento y crecimiento de League of Legends como videojuego MOBA, además de los inicios de su escena de juego competitivo y la consolidación de la competencia oficial; la tercera y última parte, se enfoca principalmente en la conformación de la escena competitiva profesional de League of Legends latinoamericana y la organización de la competencia en Colombia en relación directa con ésta.

3.1. Una breve historia de la competencia alrededor de los videojuegos y los e-sports

Es posible rastrear los orígenes de la competencia entre jugadores alrededor de los videojuegos a la aparición de las primeras computadoras. La historia de estas competencias se ha encontrado desde el principio ligada estrechamente a los avances tecnológicos que han presentado las distintas máquinas de juego con el paso del tiempo y las distintas posibilidades que dichas transformaciones han abierto. En sus inicios, este tipo de competencias se encontraron prácticamente completamente confinadas a los laboratorios de computación universitarios debido a las limitaciones de hardware de la época y los altos costos de operación de las máquinas (Brand, 1972).

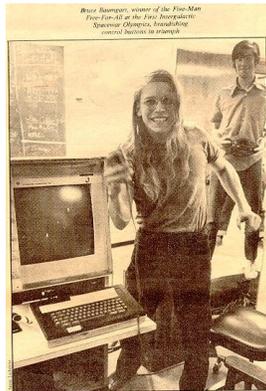


Ilustración 2. Bruce Baumgart, ganador de las Olimpiadas de Spacewar en la modalidad de 5 jugadores, todos contra todos (Brand, 1972).

La posterior aparición de las primeras consolas de videojuegos caseras durante la segunda mitad de la década de los 80's trasladó el entusiasmo por la competencia de videojuegos al ámbito privado de los hogares de los jugadores. En los 90's con la aparición del internet, los computadores personales y de los primeros juegos que aprovechaban esta nueva tecnología para competir en línea²⁰ se sentaron las bases de la competencia de e-sports (Taylor, 2012:6).

Siguiendo la estela de estos primeros títulos, otros videojuegos de distintas categorías empezaron a explorar las nuevas posibilidades que se abrían a través del uso de la red (Taylor, 2012:7-8). El crecimiento de la base

²⁰ Principalmente juegos de disparo en primera persona como Doom (1993) y Quake (1996).

de jugadores y la conformación de comunidades de jugadores dedicados alrededor de algunos de estos títulos sentaron las bases que permitieron el posterior éxito de las competencias de e-sports. Paulatinamente se establece una diferenciación entre dos tipos de videojuegos y dos formas de apreciarlos y jugarlos: *casual* y *hardcore* (serio) (Juul, 2010). Los nacientes e-sports y quienes participan y los consumen se enmarcan en el reino del *Hardcore Gaming*, de los juegos “duros”, competitivos, difíciles. En torno a las competencias de habilidad entre los juegos competitivos (hardcore) se formaron los primeros clubes y equipos competitivos de e-sports²¹.

3.2. Lanzamiento de League of Legends

League of Legends fue lanzado originalmente el 27 de octubre de 2009 por la empresa desarrolladora estadounidense Riot Games, fundada en el año 2006 por Marc Merrill y Brandon Beck, (Crecente, 2019). Al inicio, al crear su compañía, buscaban desarrollar un juego fuertemente inspirado en un mod²² desarrollado por fanáticos del popular juego *Warcraft III: The Frozen Throne*, llamado *Defense of the Ancients* (DotA). En el DotA, tal como se explicó anteriormente al hablar de los juegos MOBA, dos equipos enemigos se enfrentaban y buscaban destruir la base del oponente. Cada jugador controlaba un personaje distinto, con habilidades distintas. El DotA sentó la base de los juegos MOBA en los años venideros, entre ellos LoL y DoTa 2. Merrill y Beck encontraron en esto una oportunidad y se propusieron desarrollar un juego que “puliera” las bases del DotA y lanzarlo al mercado (Crecente, 2019).

League of Legends fue anunciado por primera vez al público en octubre del año 2008, tras dos años de desarrollo a marchas forzadas y dependiendo de inversores ángel. En abril de 2009 se dio inicio a la beta cerrada²³ del juego. En octubre 21 de ese mismo año el juego entró en su fase de beta abierta y una semana después se lanzó al público. Desde el lanzamiento del juego a finales de octubre hasta finales del 2009 Riot obtuvo ganancias netas de 1,29 millones de dólares únicamente a partir de ventas de productos cosméticos en el juego. En 2010 tuvieron ganancias de 17,5 millones de dólares y en 2011 de 85 millones (Crecente, 2019). Para el 2019, Riot presentó ganancias netas de 1,7 billones de dólares.

El crecimiento de la base de jugadores también ha sido exponencial en el tiempo. En el año de su lanzamiento, el juego contó con algunos cientos de miles de jugadores registrados, en 2011 contaba con 11 millones, en

²¹ Por motivos de extensión del trabajo de grado, la información aquí presente sobre el origen de los e-sports constituye un resumen del escrito original.

²² Se utiliza el término mod para referirse a distintas modificaciones que los jugadores realizan al software del juego, alterando distintos elementos al interior del videojuego.

²³ Una beta es un período al que la mayoría de videojuegos se someten antes de su lanzamiento para detectar posibles errores o fallos en el juego que puedan afectar la experiencia del jugador una vez el juego se lanza. En la beta cerrada solo participan un número limitado de jugadores elegidos por la compañía, los cuales deben informar sobre problemas encontrados y deben cuidarse de no revelar nada al público. En la beta abierta, el juego se abre gratuitamente al público semanas antes de su lanzamiento. Se busca medir la reacción del público y pulir últimos detalles antes de que el juego sea lanzado oficialmente. Una vez termina la beta, los jugadores no vuelven a tener acceso al juego hasta que se lanza comercialmente.

2014 con 65 millones, y en 2020 según reportó Riot Games aproximadamente 110 a 120 millones de los que alrededor de 8 millones juegan diariamente (Webb, 2019). En un inicio, League of Legends se lanzó con dos servidores de juego²⁴: uno en Norteamérica y otro en Europa. Debido a la distancia existente entre la ubicación de los servidores y de los jugadores por fuera de estas regiones, la calidad de la conexión no era la mejor y por eso la experiencia de juego se veía severamente afectada. Con el rápido crecimiento de la base de jugadores, Riot adquirió nuevos servidores ubicados en otras regiones geográficas para mejorar la calidad de juego de los jugadores. El 5 de junio de 2013 se abrieron los servidores de Latinoamérica Norte y Latinoamérica Sur (Silver, 2013).

3.3. League of Legends como E-Sport

A medida que el juego empezaba a ganar popularidad tras su lanzamiento, se empezaron a dar los primeros pasos hacia la conformación de una incipiente escena competitiva a partir del interés de la base de jugadores y cambios en el sistema de juego. El 13 de julio de 2010, Riot Games introdujo la primera versión del sistema de clasificatorias individuales o en parejas (Solo Q/DuoQ)²⁵, en donde cada partida es puntuada. Entre más puntos acumule un jugador, más alta será la posición que alcance en la escalera clasificatoria. Los jugadores con la puntuación más alta en la tabla son reconocidos como los más habilidosos. A medida que un jugador va ascendiendo en la escalera clasificatoria, ingresa a divisiones más altas. Actualmente, la división más baja recibe el nombre de “Hierro” y la más alta “Retador”^{26,27}

²⁴ Los servidores de juegos son servidores (software) creados específicamente para juegos multijugador online. Estos servidores gestionan los datos del juego online y permiten la interacción sincrónica con el mundo virtual. La base de hardware de un servidor de juegos se encuentra en el centro de datos de los proveedores especializados o está disponible en una red doméstica local (*¿Qué Es Un Servidor Informático? | Definición y Explicación - IONOS, 2020*)

²⁵ Las partidas clasificatorias son partidas puntuadas entre jugadores. Una victoria suma puntos y una derrota los resta. Aunque el nombre pueda prestarse a confusiones para quienes no se encuentren familiarizados con el sistema de juego, las partidas que se ubican bajo esta categoría siguen siendo disputas entre equipos de cinco jugadores. Lo que cambia es que los jugadores que quieran participar en esta modalidad de juego solo pueden participar de manera individual o con otra persona, siendo el resto de sus compañeros de equipo emparejados al azar con otros jugadores de un nivel de habilidad similar al jugador.

²⁶ Las ligas de la más baja a la más alta, actualmente, se organizan de la siguiente manera: Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Maestro, Gran Maestro y Retador. Normalmente se reconoce a los jugadores de Diamante en adelante como parte del Elo Alto (High Elo), representando en general el top 5% de toda la población puntuada. La división más prestigiosa, Retador, contiene a los mejores 200 jugadores de todo el servidor.

²⁷ (Challenger, en inglés, es más utilizado para referirse a esta división).



Ilustración 3 Medallas de las divisiones de la escalera clasificatoria. Foto tomada de la página de soporte al jugador de Riot Games por el autor.

Los jugadores de la división de Retador son reconocidos como los mejores jugadores de todo el servidor. Este reconocimiento puede y es usualmente usado estratégicamente para adquirir beneficios económicos y sociales por muchos de los jugadores que hacen parte de este grupo, como se verá durante el siguiente capítulo de esta tesis. Continuando con los cambios introducidos por Riot en 2010, también se introdujo la cola clasificatoria por equipos 5 vs. 5. En esta modalidad competitiva solo podían competir equipos completos de 5 jugadores, que también competían por alcanzar las más altas posiciones en la escalera clasificatoria. Estas dos modalidades de competencia (clasificatorias individuales/en pareja y clasificatorias por equipos) sentaron las primeras bases de la competencia profesional del League of Legends.

Organizándose alrededor de estos dos sistemas de juego, las primeras competencias empezaron a realizarse. En 2011, a partir del acelerado aumento de la base de jugadores y la popularización de la incipiente escena competitiva de League of Legends, Riot Games empezó a interesarse por cambiar la forma en que se organizaba la competencia, impulsar la profesionalización de la escena y traer más estabilidad a la misma. Al margen de la convención de videojuegos DreamHack²⁸, la compañía organizó directamente el primer campeonato mundial de League of Legends²⁹.

Esta primera competencia oficial atrajo a más de 1,6 millones de espectadores en línea y fue un rotundo éxito al interior de la convención (Crecente, 2019). En octubre de 2012, a partir del primer torneo, Riot organizó un segundo campeonato mundial de League of Legends. Esta vez, se organizó de manera independiente a otro tipo de eventos de videojuegos, siendo un evento exclusivamente dedicado a League of Legends (Riot Games, n.d.-b). Esta segunda versión de la competencia fue incluso más exitosa que la primera en cuanto a número de espectadores y batió todos los récords de audiencia en competencias de e-sports para el momento³⁰. Según afirmaron Brandon Beck y Mark Merrill, los esfuerzos de Riot durante los siguientes

²⁸ DreamHack es una de las convenciones de videojuegos más grandes del mundo. Tiene lugar anualmente en la ciudad de Jönköping, en Suecia.

²⁹ El nombre oficial de la competencia fue “*League of Legends Season One World Championship*”.

³⁰ Los reportes hablan de un total de más de 8 millones de espectadores y hasta 1,1 millones de espectadores simultáneos.

años se orientaron hacia garantizar la estabilidad de la competencia y buscar la sostenibilidad de la misma a futuro (Crecente, 2019).

En febrero 13 de 2013 dio inicio la LCS (League of Legends Championship Series), primera competencia profesional oficialmente reconocida y gestionada por Riot games por fuera del campeonato mundial (Riot Games, 2012). La introducción de la LCS supuso importantes cambios en la escena competitiva. La competencia basada en torneos independientes pasaría a un segundo plano, quedando relegado en su mayoría a la escena amateur³¹³². Ahora la competencia se organizaría en torno a ligas oficialmente sancionadas que reunirían a los mejores 8 equipos de cada región³³³⁴ El campeonato mundial seguiría realizándose en octubre y los resultados de los torneos de verano determinarían a los participantes.

En segundo lugar, para solventar la ausencia de ingresos económicos para los equipos, fruto de la no participación en otros torneos, se anunció que además de los premios que se entregarían a los equipos que resultaran vencedores en las competencias, los jugadores profesionales que participasen en las ligas oficiales directamente administradas por Riot recibirían un salario por su adscripción con los equipos participantes (Riot Games, 2012). Este salario base podría ser ampliado por parte de los equipos, pero ya utilizando sus propios recursos (Riot Games, 2012). Otro importante cambio que este anuncio trajo fue la creación de ligas amateur y semiprofesionales secundarias a las ligas principales.

El anuncio de esta nueva modalidad de competencia tuvo importantes efectos en la forma en que la escena global de League of Legends se constituiría a futuro. A medida que la base de jugadores crecía y se abrían servidores en otras regiones, sistemas de liga similares a la LCS empezaron a surgir en otros territorios. En 2014 en Latinoamérica se inauguró la Copa Latinoamérica, primera competencia oficial de la región. Otra importante consecuencia que tuvo la creación de la LCS fue que, debido a la importancia del Campeonato

³¹ Aunque en los años siguientes equipos profesionales de League of Legends continuarían participando en los torneos de la IEM debido a la estrecha relación entre Riot Games y la ESL, esto llegaría a su fin en 2017 cuando Riot anunció la creación de nuevos torneos que tendrían conflicto con las fechas de organización de los IEM y efectivamente prohibiendo la participación de equipos profesionales en eventos externos a los organizados por la compañía desarrolladora (Goslin, 2017).

³² Con la finalidad de evitar equívocos futuras en la lectura, es necesario explicar en qué se diferencia una liga de un torneo. Las ligas son formatos de competencia que involucran a un amplio número de equipos o jugadores, dependiendo del deporte, en enfrentamientos de todos contra todos puntuados a lo largo de una temporada regular. Cuando termina esta fase regular, los participantes con el mayor número de puntos se enfrentan en una fase eliminatoria tras la cual finalmente se alza un ganador. Debido a la extensión de la competencia y a las exigencias logísticas de la misma, las ligas son competencias extendidas (normalmente una o dos veces al año) y normalmente se encuentran gestionadas por un órgano rector institucionalizado y centralizado. Los equipos son socios del órgano rector y como tal deben acogerse a los criterios de la competencia y reglamentos que se acuerden entre ambas partes. Por el otro lado, los torneos son formas de competencia en los cuales se forman desde un principio llaves de enfrentamientos eliminatorios entre los participantes desde el comienzo. El equipo ganador es el que logra sobrevivir hasta el final y se alza con el título. La duración de la competencia suele ser menor debido al reducido número de enfrentamientos, por lo cual puede haber un mayor número de torneos en un periodo determinado de tiempo que de ligas. Debido a que requieren de una menor logística organizativa, no necesariamente son organizados por instituciones oficiales, sino que en muchas ocasiones por particulares.

³³ En este primer anuncio se referían principalmente a las futuras competencias de Europa y Estados Unidos, pero dejaban entrever que estos lineamientos también afectarían otras regiones.

³⁴ Este número de equipos ha variado con el tiempo y de forma diferente entre cada competencia.

Mundial de League of Legends, todos los calendarios competitivos y todas las competencias se orientaron alrededor de dicho torneo y de la participación en el mismo.

Las ligas oficiales de mayor categoría en cada región fueron denominadas como competencias de nivel 1, mientras que las ligas amateurs que las soportaban de nivel 2 y así sucesivamente. A nivel global, aduciendo factores como la antigüedad y el tamaño de la base de jugadores, las distintas regiones se dividieron entre Regiones Mayores y Regiones Menores o Emergentes. Dentro la primera categoría se incluyeron las ligas de Norteamérica, Europa, Corea, China y de Sudeste Asiático³⁵. Las regiones menores incluyen las ligas de Latinoamérica, Oceanía, Japón, Brasil y Turquía, entre otros. Las Regiones Mayores tienen acceso directo a representación al campeonato mundial por parte de un número determinado de equipos de cada liga. Las Regiones Menores deben someterse a otros mecanismos de competencia entre ellas y algunos equipos de las Regiones Mayores para asegurar un número bastante más limitado de cupos en la máxima competencia de League of Legends.

Como se puede ver, El formato de mundial privilegia a los países que vienen en representación de las competencias que hacen parte de las Ligas Mayores. Por el contrario, los representantes de las competencias que hacen parte de las Ligas Menores entran en desventaja (Riot Games, 2021). y deben competir por un total de 4 cupos (uno por cada grupo de la fase de grupos del mundial) entre ellos mismos y entre los últimos clasificados de la liga coreana, china, americana y europea. A raíz de esta organización competitiva, casi en ninguna ocasión un equipo de Liga Menor llega a competir en la fase de grupos, con contadas excepciones que en todo caso son vistas como una rareza (Tan, 2021).

La competencia premia a todos los equipos participantes con incentivos económicos de acuerdo al lugar que ocupen al final del torneo. El equipo ganador, además de recibir una alta suma de dinero por parte de Riot Games³⁶, recibe la Copa del Invocador. Este trofeo es el significativo máximo del éxito deportivo de League of Legends como deporte electrónico. Los jugadores que lo alzan alcanzan el estatus de leyendas, consagrándose incluso como referentes globales de la escena. Este reconocimiento crece incluso más si logran hacerlo varias veces³⁷³⁸..

³⁵ Respectivamente en la actualidad son la LCS, LEC, LCK, LPL y PCS.

³⁶ El monto total depende del dinero total que se recolecta por la venta de aspectos cosméticos especiales, pero parte desde una base de 1 millón de dólares.

³⁷ Esta proeza ha sido alcanza apenas por un puñado de jugadores entre los cuales destaca “Faker”, máximo ídolo de la escena global de LoL esports y ganador en tres ocasiones del campeonato mundial.

³⁸ Los jugadores ganadores son immortalizados en el videojuego para la posteridad por parte de los desarrolladores: en honor a su triunfo deportivo, Riot Games diseña una línea de apariencias visuales de campeones (skins) inspirada en los jugadores y el equipo ganador de la competencia. Los jugadores y la organización ganadora reciben de forma vitalicia un porcentaje de las los ingresos que genere la venta de estas apariencias cosméticas. Aunque League of Legends es un juego gratuito, su modelo económico gira alrededor de la venta de aspectos cosméticos de los campeones y que alteran su apariencia. Estos aspectos (skins) se venden por dinero real en el cliente de juego.

La segmentación de la competencia global entre ligas mayores y menores tiene profundos efectos que van más allá de proporcionar más o menos escaños de participación en el mundial, los cuales van desde el acceso desigual a públicos de consumidores (visibilidad) hasta incluso a afectar la forma en que se estructura el meta juego³⁹ a escala global. Se puede observar que las ligas que componen las ligas mayores se ubican geográficamente en los grandes centros de la economía global, de las comunicaciones y particularmente de los e-sports: Norteamérica, Europa occidental, China, Corea del Sur y sudeste asiático. Estos territorios no solo poseen a causa de diferentes procesos históricos una infraestructura tecnológica avanzada, sino que también estructuras organizativas fuertes en lo referente al mantenimiento y gestión de los deportes electrónicos, producto de una determinada antigüedad al interior del Gran Campo de los deportes electrónicos. Esta división de la competencia permite establecer una especie de geopolítica del videojuego, en la cual se establecen determinados centros y periferias en el sistema.

Al hablar del capitalismo global como producto del proceso traumático de la colonización y de las relaciones que esta representa, distintos autores hablan como se ordena la división del trabajo a escala global en torno a determinados centros y periferias en el escenario mundial (Prebisch, 1959; Quijano, 2000; Wallerstein, 2011). Esta organización del capitalismo global tiene implícitas relaciones de dominación no solo económica sino cultural y política en donde las periferias se encuentran en una permanente desventaja en relación con los centros, la cual se hace cada vez más amplia. Un modelo similar de concentración de desequilibrio en la distribución de determinadas condiciones materiales y sociales puede dilucidarse en las relaciones que se plantean a partir de la estructuración global de la competencia de League of Legends, en donde los centros permanentemente debido a sus condiciones específicas continuamente abren más la brecha con las periferias. Las ventajas de la infraestructura tecnológica presentes en estos territorios, además de servidores más centralizados, garantizan una mejor experiencia de juego. Un poder adquisitivo mayor por parte de sus habitantes comparativamente con los territorios de las ligas menores, además de un volumen de población de videojugadores mayor (particularmente en China, que cuenta con varios servidores a lo largo de su territorio) representan diferencias de acceso, fiabilidad de la conexión, y tamaños de mercado y audiencia entre las ligas mayores y las menores.

Más allá de estas diferencias de las competencias se establece una jerarquía del gameplay en el cuál unas formas de jugar son más valoradas que otras en virtud de la competencia en que se participa. Lo que llama la atención, como se discutirá con mayor profundidad en el capítulo siguiente durante la sección de “El desinterés por el juego y la mediocridad latinoamericana”, es que si bien los jugadores que compiten en la

³⁹ El meta juego o meta se refiere a un consenso general de la base de jugadores alrededor de la forma en que se debe jugar el juego en un periodo de tiempo en específico. Los equipos con más éxito marcan el meta y así orientan las estrategias globales del juego.

liga colombiana (una competencia periférica dentro de la periferia que es en sí la Liga Latinoamericana como liga menor), reconocen diferencias de carácter económico y social entre las ligas mayores y menores, principalmente perciben las diferencias de nivel de juego como diferencias culturales innatas de los territorios en donde se participa.

3.4. La escena competitiva de League of Legends en América Latina

La competencia en Latinoamérica ha cambiado a través del tiempo varias veces su formato. A finales de 2013, Riot Games anunció el modelo de competencia que se adoptaría en Latinoamérica para 2014. Se anunció la creación de la Copa Latinoamericana, y con ella, de 4 Ligas Nacionales y de otro tipo de torneos al interior de cada servidor llamados Circuitos de Leyendas (Riot Games, 2014). La Copa Latinoamericana se dividía en 3 jornadas de competencia distintas a lo largo del año, llamadas Paradas Competitivas. Estas Paradas Competitivas enfrentaban a los mejores equipos de la región en torneos presenciales puntuados, los cuales tendrían lugar en tres ciudades de países distintos: La primera Parada Competitiva en Santiago de Chile, la segunda en Buenos Aires y la tercera en Bogotá. Al final de la tercera Parada Competitiva, los dos equipos con mejores puntajes se enfrentaban en una gran final latinoamericana en México. Las Ligas Nacionales y los Circuitos de Leyendas eran los mecanismos de acceso para los equipos que quisieran jugar en las paradas competitivas. Se crearon en total 4 Ligas Nacionales, dos por cada servidor (Riot Games, 2014). Por LAN⁴⁰ se crearon la Liga Nacional Mexicana y Colombiana. Por LAS⁴¹, las ligas argentina y chilena.

Las Paradas Competitivas fueron de los primeros eventos presenciales a gran escala relacionadas a League of Legends y organizados oficialmente por Riot Games en el continente. La tercera Parada Competitiva, que tuvo lugar en la ciudad de Bogotá el 4 de octubre de 2014, fue el primer evento realizado por Riot Games en Colombia y hasta esa fecha de los eventos de e-sports más grandes en el país (Velásquez Durán, 2019a) ⁴².

En el año 2015 Riot anunció que inyectaría capital económico en la competencia destinado específicamente al pago de parte de los salarios de los jugadores participantes y del staff de los equipos en las competencias oficiales directamente gestionadas por ellos (Ligas menores y menores) (Navarro Páez, 2015). También, en ese mismo año, se reestructuró por completo la competencia. Las paradas competitivas desaparecieron y con ellas las Ligas Nacionales. La Copa Latinoamericana dividió la competencia en dos ligas regionales, una norte y una sur. los equipos de cada liga competían entre ellos y el campeón se enfrentaba al ganador de la

⁴⁰ El servidor de Latinoamérica Norte, que incluye a países como Colombia, México, Ecuador y Venezuela.

⁴¹ El servidor de Latinoamérica Sur, que incluye países como Argentina, Uruguay y Chile.

⁴² Al hablar del impacto que tuvo este evento en el desarrollo de la escena de League of Legends como e-sport en el país, la periodista Ana María Velásquez Durán señala que la Parada Competitiva supuso un antes y un después para los e-sports en el país: “la gente se dio cuenta que esto era real y que las competencias que se realizaban en Estados Unidos también podrían suceder acá; ver eso y sentirlo fue único para muchas personas” (Velásquez Durán, 2019:152).

otra liga en la Gran Final de la Copa Latinoamericana. La ausencia de Paradas Competitivas y la eliminación de las Ligas Nacionales implicaba que ya no se realizarían eventos oficiales en Colombia, razón por la cual la modalidad de torneos individuales en el país cobró incluso más protagonismo. En el 2016, Riot tomó la decisión de separar las ligas en dos competencias distintas: La Copa Latinoamérica Sur y la Copa Latinoamérica Norte.

El 2019, en alianza con Riot Games, la empresa organizadora de torneos de e-sports LVP⁴³ hizo presencia en el continente como la nueva organizadora de nuevas competencias nacionales oficiales de League of Legends en países de la región. Estas nuevas competencias nacionales serían las nuevas plataformas de acceso a la LLA⁴⁴, competencia que reunificaba al norte y al sur. Los Circuitos de Leyendas⁴⁵, por su parte pasarían a ser las plataformas de acceso a estas nuevas ligas nacionales y también serían gestionadas por la LVP. La LVP creó y gestiona las siguientes competencias nacionales: la *Liga Master Flow* en Argentina, la *Liga de Honor Entel* en Chile, la *División de Honor en México*, la *Golden League* en Colombia, la *Claro Gaming Stars League* en Perú y la *Volcano League Presented by TVCable* en Ecuador (LVP, n.d.). Actualmente, la Golden League es la competencia oficial de League of Legends de más alto nivel en Colombia. En el siguiente apartado, se hablará de la forma en que la competencia de League of Legends en Colombia se organizó tras la Parada Competitiva de 2014, el tránsito hacia el modelo de la LVP, el desarrollo de la competencia desde la creación de la Golden League y el estado actual de la organización de la competencia en el país.

3.5. La competencia en Colombia

Tras la exitosa Parada Competitiva de Bogotá en 2014, el interés por los League of Legends como e-sport en el país aumentó considerablemente. Nuevas comunidades de jugadores en distintas ciudades del país empezaron a consolidarse en plataformas de redes sociales y a organizar pequeños mini torneos entre sus miembros, sumándose así a varias ya existentes. Sin embargo, con los cambios en el formato de la competencia latinoamericana en 2015 y como consecuencia de ellos la eliminación de las Ligas Nacionales, Colombia dejó de contar con una escena profesional nacional oficialmente reconocida por Riot Games y por lo tanto su futuro era incierto. El vacío que dejaba la ausencia de esta competencia tuvo que llenarse por completo con estas nuevas competencias amateur organizadas por aficionados y por torneos en línea organizados por distintas compañías.

⁴³ Liga de Videojuegos Profesional. Parte del grupo de comunicaciones MediaPro, la LVP es la mayor empresa gestora de torneos de videojuegos en países de habla hispana. Procedente de España, organiza directamente la Superliga española y competencias como la Golden League colombiana, la Liga Master Flow argentina y la División de Honor mexicana, entre muchas otras.

⁴⁴ Liga Latinoamericana de League of Legends. Máxima competencia de LoL en la región.

⁴⁵ Los circuitos de leyendas son torneos en línea en que equipos compiten para lograr clasificar a una instancia superior de la competencia (antes de 2019 las competencias continentales y después a la nacionales).

Entre las competencias organizadas por grupos de aficionados, las más relevantes fueron organizadas por un grupo llamado *La Grieta*, el cual fue uno de los principales impulsores de LoL como e-sport en el país (Velásquez Durán, 2019, p. 166). Fundado en 2015 por el diseñador gráfico David García y la administradora de empresas Angie Coronado, crearon esta organización. La Grieta empezó siendo una página de Facebook que publicaba noticias e información sobre competencias profesionales de League of Legends alrededor del mundo. La página tuvo un rápido crecimiento en lo referente a número de seguidores. Prontamente, debido a la popularidad alcanzada, empezaron a organizar pequeños torneos entre los miembros de la comunidad con bastante éxito. Estos pequeños torneos normalmente daban premios en RP o Riot Points, una moneda al interior del juego que permite adquirir productos cosméticos (skins) para cambiar la apariencia de los personajes.

En el año 2016, tras la realización de exitosos eventos presenciales, uno de ellos en el Teatro Cádiz de Bogotá, los miembros de La Grieta se propusieron crear una liga colombiana organizada y gestionada por ellos mismos (Velásquez Durán, 2019, p. 167). Contactaron a comunidades de videojugadores que hacían presencia en varias regiones del país y por primera vez organizaron una liga nacional. Esta liga contaba con finales regionales presenciales una gran final nacional presencial en la ciudad de Bogotá. La organización logística en un inicio resultó bastante complicada, pero el evento gozó de gran acogida en su primera versión. Por medio de un intermediario con Riot Games⁴⁶ se logró que el comentarista Erick "Skyshock" González, uno de los comentaristas más populares de la escena competitiva latinoamericana, narrara la primera gran final presencial de la liga nacional organizada por La Grieta en Bogotá.

Esta primera final presencial tuvo lugar en el Gimnasio Moderno y contó con la asistencia de importantes directivos de Riot Latinoamérica (Velásquez Durán, 2019a). El éxito de esta primera competencia nacional organizada por La Grieta atrajo la atención de compañías como Samsung y Logitech, entre otros, que patrocinaron la liga hasta su desaparición, también permitió que se abrieran nuevos espacios para que organizaran torneos, como SOFA⁴⁷, y que se inauguraran pequeños torneos universitarios. Esta Liga Nacional operó en el país de 2016 a 2018, con bastante éxito.

Paralelamente al crecimiento de los torneos organizados por La Grieta, las competencias virtuales semanales organizadas por la empresa ESL⁴⁸, como lo era el "Go4LoL", continuaron gozando de una gran popularidad entre los jugadores más competitivos del país. A diferencia de los torneos organizados por la Grieta, que al principio no gozaban de premios monetarios para los mejores del torneo y se limitaban a dar RP, los

⁴⁶ El intermediario fue Juan José Moreno, director de relaciones públicas y comunicaciones para Riot Games en Latinoamérica.

⁴⁷ Salón del Ocio y la Fantasía. Evento anual que contiene puestos de venta, conferencias y actividades lúdicas centradas en pasatiempos como el anime, el manga, los videojuegos y los comics, entre otros. Se realiza en la ciudad de Bogotá en Corferias.

⁴⁸ Siglas de "Electronic Sports League". Uno de las más grandes compañías de producción y organización de deportes electrónicos en el mundo.

“Go4LoL” si otorgaban incentivos en dólares a los equipos más destacados. Además, como se organizaban en línea, participaban equipos y jugadores competitivos de todo el continente, elevando el nivel de la competencia. Desde la perspectiva de algunos jugadores profesionales de la actual escena, estos torneos eran más “competitivos” que los de La Grieta, como lo expresó Santiago “Darkin” Rendón, jugador profesional de League of Legends en Colombia:

*"La Grieta hacía como unos torneos de **rookies**⁴⁹ más que nada ganando incentivos monetarios muy chicos o RP que realmente no daba para ah... sostener a nadie; más que nada las competencias que se hacían en ese tiempo... no me acuerdo de dónde era la organización pero era una página llamada ESL que básicamente **hosteaba**⁵⁰ unos torneos llamados los Go4LoL y éstos se elaboraban cada semana, y después cuando tú, digamos, a lo largo de la semana llegado el final de semana recoges ciertos puntos dependiendo de tus resultados y clasificas o no para un torneo que se hacía cada mes; era el Go4LoL mensual y éstos son los torneos que por así decirlo más dinero te daban, eh .. que eran como los torneillos chiquitos para poder subir en el margen competitivo, **ahí nosotros nos encontramos a la mayoría de los equipos colombianos y mexicanos que estaban buscando crecer** y a los jugadores que estaban buscando desarrollarse y tener un nombre por sí mismos." (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022. El resaltado es el autor de esta tesis).*

En los medios nacionales, la extrañeza o recelo percibidas en algunas de las noticias publicados por los medios nacionales sobre los deportes electrónicos empezaron a cambiar paulatinamente durante estos años, así como el volumen de publicaciones. Piezas informativas como *Ser 'gamer' ahora es toda una profesión* (Medina, 2016), *Los 'e-Sports' son casi tan vistos como los deportes tradicionales* (El Tiempo, 2016) y *eSports, la nueva faceta del deporte* (Cifuentes, 2017), entre varias otras, cubrían el crecimiento de la escena de los e-sports, principalmente explicando al público en general en que consistían y sobre todo realzando su impacto en el mundo del entretenimiento y de los negocios. Junto a estas notas informativas, también empezaron a publicarse noticias sobre figuras destacadas de los deportes electrónicos en el país (Redacción Tecnósfera, 2018; Velásquez Durán, 2018) o la organización de torneos amateur locales o iniciativas locales en torno a los e-sports (Camacho, 2018; Vargas, 2018). En el caso particular de League of Legends como e-sport, desde el año 2018 se publican notas informativas sobre el mundial de League of Legends, principalmente exaltando el alto número de audiencia, describiendo las características principales de la competencia y anunciando a los ganadores (EFE, 2018; Gómez Prieto, 2018).

⁴⁹ Principiantes, sin experiencia previa. Neófitos.

⁵⁰ Organizaba y regulaba.

3.6. Llegada de la LVP al país

En 2018, David García y Angie Coronado de *La Grieta* recibieron una propuesta por parte de representantes de la LVP. Esta empresa se proponía, en conjunto con Riot Games, organizar la primera liga profesional oficial de League of Legends en el país. La propuesta de la LVP consistía en que La Grieta como organización independiente desapareciera y en cambio se vinculara oficialmente a la LVP, ayudando a gestionar la futura competencia profesional en el país. Los miembros de La Grieta aceptaron la propuesta y seguidamente García fue nombrado como Country Manager⁵¹ de la LVP en Colombia (Velásquez Durán, 2019, p. 174). Una vez tomada esta decisión, se organizaron torneos llamados Circuitos Nacionales, con el patrocinio de la LVP. Estos torneos guardaban bastantes parecidos con las competencias organizadas hasta esa fecha por La Grieta. En los Circuitos Nacionales los mejores equipos de cada región se enfrentaban en distintas instancias y los equipos con mayor número de puntos obtenidos se enfrentarían en una gran final presencial en SOFA, en octubre de 2018. Los premios ascendían a 16.000 USD y el torneo fue transmitido en directo por distintas plataformas digitales, alcanzando más de 60.000 espectadores.

Poco antes de la fecha de la final de los Circuitos, vino el primer anuncio oficial de la creación de una nueva liga profesional oficial de League of Legends organizada por la LVP. Este primer anuncio apareció en las redes sociales de la LVP a finales de septiembre de 2018 (LVP, 2018a). En esta publicación, la compañía reconocía el éxito entre la audiencia de los Circuitos Nacionales y anunciaba por primera vez al público sus intenciones de crear una liga profesional oficial en el país. Esta nueva competencia recibiría el nombre de Golden League. Con la aparición de la Golden League, los Circuitos Nacionales pasarían a un segundo plano, pero no desaparecerían por completo. Por el contrario, los Circuitos pasarían a ser torneos puntuados en línea a través de los cuales los equipos mejor calificados tendrían la oportunidad de acceder a la Golden League⁵².

Además de anunciar los cambios de los Circuitos Nacionales, en este primer anuncio la LVP invitaba a equipos interesados en participar en la Golden League a postularse oficialmente para ser tenidos en cuenta. Para poder hacer esta postulación, los equipos debían cumplir con determinados criterios específicos que al día de hoy siguen siendo los mismos: contar con un plan de negocios, un plan deportivo, un plan de marca y un historial legal adecuado. En lo referente al plan de negocios, los equipos que busquen participar en la Golden League deben explicar la estructura organizacional del equipo, presentar un plan financiero de sostenibilidad, dejar claras sus fuentes de ingreso y sus estrategias para adquirirlas, y entregar el esquema legal de operación de la empresa (LVP, 2018a). El plan de marca debe incluir las estrategias de imagen y posicionamiento del equipo: Logo e identidad visual, nivel de acogida actual entre seguidores y estrategias

⁵¹ Responsable administrativo de la competencia en el país.

⁵² Estos torneos son de libre acceso y pueden participar jugadores de todos los niveles de habilidad a través de una plataforma virtual llamada Arena.gg, propiedad de la LVP

para aumentar el número de fanáticos a futuro. En el historial legal del equipo debe referenciar manera clara y precisa las otras competencias o liga en las que ha participado el equipo (enfaticando en el cumplimiento), la experiencia y reconocimiento del personal administrativo y el registro de demandas recibidas e interpelaciones aplicadas. Como se verá más adelante al hablar los capitales, estos requisitos de competencia se configuran en formas específicas de capital de distintas maneras, siendo particularmente los relacionados con la visibilidad e imagen los más relevantes.

Los equipos interesados y que cumplieran con estos criterios serían evaluados por la LVP. Una vez finalizado este proceso, la LVP anunciaría cuales serían los 8 equipos que participarían en la primera temporada competitiva de la Golden League⁵³, la cual estaba prevista de enero a abril de 2019. El 15 de noviembre de 2018 la LVP anunció los nombres de los 8 equipos que habían pasado el proceso de selección y participarían en la primera versión de la Golden (LVP, 2018b) y el 20 de enero la competencia comenzó oficialmente (LVP, 2019). Como parte de los esfuerzos de la LVP por organizar y profesionalizar la escena competitiva de League of Legends en Colombia, para el primer año de la Golden League la compañía española hizo una inversión de 40.000 USD: 20.000 para la temporada de apertura (de enero a abril) y 20.000 para la de clausura (mayo a abril). Estos recursos se repartieron entre los 8 equipos participantes de la siguiente manera: el sesenta por ciento por cumplimiento en publicaciones en redes sociales⁵⁴ y el cuarenta por ciento restantes de acuerdo al rendimiento deportivo de los equipos a lo largo de la temporada competitiva (es decir, basado en la posición ocupada en la tabla) (Velásquez Durán, 2019, p. 174).

Debido al status oficial de la competencia, la Golden League se encuentra unida desde sus inicios a la LLA⁵⁵ y por ende a la división de e-sports de Riot Games como ente regulador de la competencia global de LoL e-sports. Esto tiene distintas consecuencias. En primer lugar, que además de beneficios económicos y prestigio, los mejores equipos de la Golden League tienen la oportunidad de ascender a la LLA y por lo tanto a una competencia más grande, mejor remunerada y mucho más visible⁵⁶.

⁵³ Los 8 equipos que participaron en la primera temporada de la Golden League fueron: InFinity eSPORTS (organización de e-sports costarricense), Wild Jaguars, ChiArmycol, Loto Gaming, MAD Lions E.C. Colombia (sucursal de equipo español), VAULT, Kaizen Esports y Max Tigers (LVP, 2018b).

⁵⁴ Se requiere de los equipos participantes en la Golden League la participación e interacción continuas en redes sociales como parte de las estrategias de crecimiento de la fanaticada.

⁵⁵ Liga Latinoamericana. Mayor competencia de League of Legends en el continente.

⁵⁶ El equipo que acumule más puntos a lo largo de las dos temporadas competitivas de la Golden League clasifica a un torneo regional denominado Regional Norte (LVP, 2021b). Esta competencia, también organizada por la LVP, reúne a los equipos mejor clasificados de las ligas colombiana, mexicana, ecuatoriana y centroamericana. Estos 4 equipos se enfrentan entre ellos y los dos mejores equipos avanzan a la siguiente fase. En esta siguiente instancia de la competencia, estos dos equipos y los dos mejores equipos del Regional Sur (que incluye los mejores equipos de Chile, Argentina y Perú) juegan un nuevo bloque de partidas. De esta jornada surgen 2 equipos, 1 por cada regional. Estos equipos deben enfrentarse con los dos equipos del fondo de la tabla de la LLA en un torneo corto. Si logran vencer a estos equipos, pasan a ocupar sus cupos en la máxima competencia de LoL latinoamericana.

En segundo lugar, que las normativas y sanciones implementadas por Riot Games al respecto de la escena global de LoL e-sports tienen efectos directos en la constitución del reglamento de la Golden League. Este reglamento es formulado por la LVP y aceptado como legítimo por parte de los equipos participantes, quienes se comprometen a cumplirlo para conservar su cupo en la competencia. Sin embargo, los lineamientos internos del reglamento deben coincidir con las reglas globales de e-sports formuladas por Riot⁵⁷. Esto se debe a que las normativas de Riot regulan directamente todas las competencias mayores de League of Legends globalmente, entre ellas la LLA. Dado que la Golden League y sus equipos deben cumplir con estos criterios en caso de ascender, obedecen las mismas normas en lo referente a lo deportivo.

Ahora bien, aunque Riot no se encarga directamente de sancionar o reglamentar directamente la Golden League o competencias regionales directamente gestionadas por organizadores privados, los efectos de sus normativas aún pueden tener incidencia en la composición de las ligas y el formato de competencia, como se mencionó anteriormente. Sin embargo, Riot tiene una influencia menos directa sobre este tipo de competencias, enfocándose su gestión y vigilancia más directamente sobre las competencias que componen las ligas mayores y menores. Es decir, desde las cuales salen representantes para competir directamente en el Campeonato Mundial. El siguiente cuadro⁵⁸ ilustra la forma en que la competencia global de League of Legends como e-sport se organiza alrededor de Riot Games y del Campeonato Mundial de League of Legends como máxima competencia del e-sport.

⁵⁷ Un ejemplo de esto son las normativas de Riot al respecto del número de jugadores extranjeros en determinada competencia oficial. Según el Reglamento Oficial de la Liga Latinoamérica (Riot Games, 2021a), la composición de los equipos participantes debe tener al menos un 60% de jugadores residentes de la región de la competencia y un máximo de 40% de jugadores extranjeros. Esta norma obedece a la visión sobre el Campeonato Mundial que expresa Riot Games en el mismo documento, la cual afirma que la intención del mundial es “reunir a los mejores equipos de cada región para competir, como representantes de su región, en una competición global” (Riot Games, 2021, p. 4). Siguiendo esta normativa, el reglamento oficial de la Golden League establece que en los equipos participantes de la Golden League deben tener al menos 3 jugadores colombianos titulares y máximo 2 jugadores titulares extranjeros, acogiéndose así a las proporciones establecidas en la LLA (LVP, 2021^a:4).

⁵⁸ Cuadro realizado por el autor de este documento. En este dibujo se expresa la forma de organización de League of Legends a nivel global bajo una lectura de centros y periferias, en donde las competencias más cercanas al centro se encuentran bajo un control y reglamentación más estrictamente ligados a las políticas de Riot Games y la organización del Campeonato Mundial de League of Legends. El diseño e idea detrás de esta forma de organización gráfica fueron inspirados por un cuadro elaborado por la antropóloga Valeria Sánchez Prieto en su tesis de pregrado en la Pontificia Universidad Javeriana (Sánchez Prieto, 2019). La autora utiliza dicho cuadro para ilustrar la forma como se ubican las distintas instituciones museales de Colombia a partir de los criterios empleados por instancias relacionadas con el Museo Nacional de Colombia y por ello mismo, con el Ministerio de Cultura.

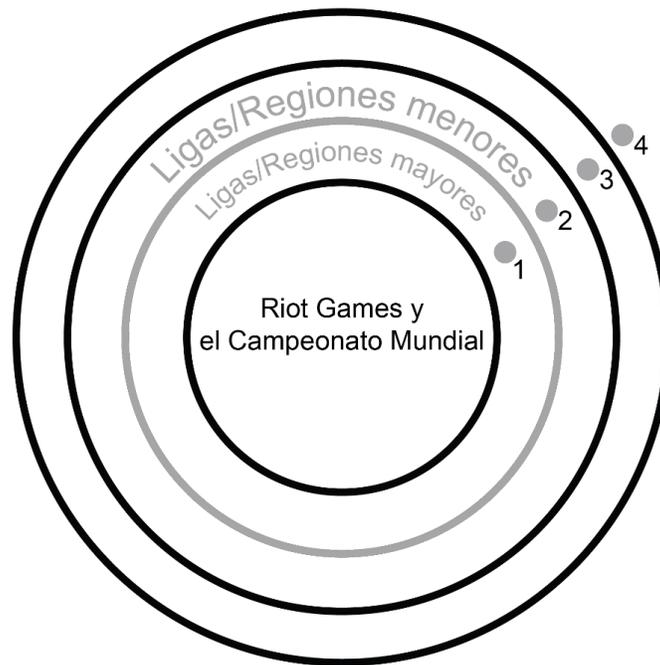


Ilustración 4 Estructura de la competencia global de League of Legends. Realización por el autor.

En el centro del dibujo se ubica Riot Games y la competencia insignia de League of Legends como e-sport casi desde los inicios de la competencia: el Campeonato Mundial de League of Legends. Esta competencia se encuentra directamente adscrita a las normativas y el control de la división de e-sports de Riot Games. En el siguiente círculo, se ubican las grandes ligas regionales de League of Legends, organizadas directamente bajo Riot Games casi en su totalidad⁵⁹. Estas competencias, como se puede observar en la imagen y como se explicó con anterioridad, se dividen en dos: Ligas/Regiones Mayores y Ligas/Regiones Menores o Emergentes. En el número 1 se ubican la LCS⁶⁰ norteamericana, la LEC⁶¹ europea, la LCK⁶² coreana, la LPL⁶³ china y la PCS⁶⁴ de sudeste asiático. En el número 2, se localizan las Ligas o Regiones menores: la LLA latinoamericana, la LJL japonesa y la LCL rusa, entre varias otras. A pesar de que se encuentran organizadas por Riot Games, no todas siguen el mismo modelo de negocios ni la misma organización de la competencia⁶⁵.

⁵⁹ Aunque la mayor parte de estas competencias son organizadas directamente por Riot Games, este no siempre es el caso. En algunos casos, como el coreano, la Liga se encuentra bajo una administración conjunta entre la Riot Games y KeSPA, la Asociación Coreana de Deportes Electrónicos. Esta organización es una dependencia gubernamental del gobierno surcoreano, razón por la cual tienen legitimidad para interceder y gestionar la competencia.

⁶⁰ League of Legends Championship Series. Competencia principal de LoL en Estados Unidos. Administrada por Riot Games en asociación con los equipos que hacen parte de la competencia.

⁶¹ League of Legends European Championship. Administrada directamente por Riot Games.

⁶² League of Legends Champions Korea. Es administrada por Riot Games y KeSPA, la Asociación Coreana de Deportes Electrónicos.

⁶³ League of Legends Pro League. Es la competencia oficial de China y la más grande en cuanto a audiencia y número de equipos participantes. Es administrada en conjunto entre Riot Games y Tencent, multinacional china dueña de Riot.

⁶⁴ Pacific Championship Series. Reúne equipos de Taiwán, sudeste asiático y Hong Kong. Administrada por Riot.

⁶⁵ Por ejemplo, el modelo económico de la LCS norteamericana se basa en el modelo de franquicias de la liga de fútbol americano. En este modelo, por ejemplo, los equipos no pueden descender de división por sus resultados y se busca garantizar la estabilidad económica de los inversores. Sin embargo, en lo referente al ámbito deportivo, Riot es el juez máximo y mayor autoridad administrativa. Las partidas son arbitradas

En el siguiente nivel, marcado por el número 3, se encuentran las competencias nacionales oficiales de menor nivel. Estas competencias, como en el caso de la Golden League, son reconocidas como oficiales por Riot, pero son gerenciadas por otras entidades organizadoras⁶⁶. Los puntos de encuentro entre estas competencias y las organizadas oficialmente por Riot son las series de ascenso o descenso a las instancias mayores. En este número 3 también se cuentan competencias como los Circuitos nacionales, ya que son organizados por las mismas empresas que organizan las ligas nacionales. Finalmente, marcados por el número 4 y en las periferias absolutas del sistema de e-sports de League of Legends, se encuentran las competencias de amateur organizadas a menudo por fanáticos o por organizaciones independientes del sistema de e-sports de Riot. Este último tipo de competencias se asemeja al modelo de competencia basado en torneos independientes presente en League of Legends antes de la creación de las primeras ligas competitivas.

La cercanía con el centro del esquema, además de representar el grado de injerencia directa que tiene Riot Games sobre las competencias en cuestión, sirve para ilustrar otro tipo de relaciones previamente abordadas a lo largo de este capítulo: la existencia de determinados centros y periferias al interior del campo global de la escena de esports del videojuego y el acceso desigual principalmente a un grado de visibilidad del que gozan las distintas competencias y equipos y jugadores que participan en ellas. Esas diferencias de acceso a la visibilidad de la competencia, las cuales se traducen a su vez en diferencias de acceso a distintos mercados y audiencias que a la postre llevan a una mayor acumulación de capital total por parte de las regiones dominantes, son el producto de una estructuración arbitraria de la competencia global basada en diferencias objetivas de las condiciones materiales e históricas entre los territorios en donde se libra la competencia. Estas diferencias objetivas entre las regiones representaron, en el caso de las regiones dominantes, un acceso más temprano al juego por parte de los jugadores con mayor estabilidad y fiabilidad de la conexión.

El presente capítulo delineó la trayectoria que ha tenido League of Legends como e-sport desde sus inicios y las distintas formas que ha tomado la competencia tanto en Latinoamérica como en Colombia. La organización de esta competencia siempre se ha orientado obedeciendo a los intereses de la audiencia y la búsqueda de una visibilización mayor, tomando el espectáculo el lugar principal más que lo deportivo. Mediante esta historización, fue posible entender la forma como opera League of Legends como un e-sport global y las particularidades de la escena local de esta competencia. También fue posible apreciar algunas de las luchas que se han librado en su interior y las condiciones de surgimiento de la competencia de la escena profesional en Colombia.

por jueces de Riot Games y en caso de que un equipo o jugador incurra en alguna falta que atente en contra del respectivo reglamento de la competencia en que participa, las sentencias sobre su castigo vienen directamente de Riot.

⁶⁶ La mayoría de competencias nacionales de Latinoamérica son gestionadas por la LVP española, mientras que, por ejemplo, un amplio número de competencias nacionales o regionales de segunda división en Europa son gestionadas por la ESL, empresa organizadora de torneos europea.

4. El campo de League of Legends en Colombia y la economía de los bienes simbólicos

Este capítulo está dividido en dos partes. En primer lugar, se buscan fijar los límites y fronteras del campo de League of Legends en Colombia, definir la distribución de los agentes e instituciones presentes en su interior en las distintas posiciones existentes al interior de este espacio social, describir los capitales en juego y las formas que revisten. Se establecen las divisiones existentes entre distintas esferas sociales que se superponen al interior del campo, pero en las cuales, si bien se lucha por los mismos capitales, estos se valoran de forma diferenciada. Dentro de esta primera parte del capítulo también se definirán qué tipo específico de jugadores participan en actividades profesionales alrededor del videojuego, cómo estas se definen, las condiciones de entrada a sus prácticas y las distintas barreras de acceso que se presentan.

En la segunda parte se explican las dinámicas internas del mercado de los bienes simbólicos que se constituyen al interior del campo, las diversas estrategias empleadas por los agentes y las actitudes, prácticas y formas de pensar y sentir específicas de agentes que ocupan distintas posiciones en el campo. Es decir, de determinados esquemas de percepción y de acción que son el fruto de la trayectoria social de los agentes y de la posición que ocupan en el campo en virtud de los capitales acumulados y la valoración que se hace de los mismos por parte del resto de agentes e instituciones que participan en la lucha. Particularmente, se habla de una determinada disposición que se configura como una ética de trabajo, una forma de ser, pensar y relacionarse con el oficio y que es compartida por quienes participan del juego del campo. Esta ética, que clasifica actitudes, formas de juego, intereses y prácticas, actúa como principio generador principal de las distintas estrategias e inversiones realizadas por los agentes al interior del campo en sus luchas.

4.1. El campo de League of Legends

4.1.1. Límites y fronteras del campo

En primer lugar, es necesario establecer los límites y fronteras del campo, así como sus intersecciones. El Gran Campo de los Deportes electrónicos busca permanentemente constituirse como un espacio social diferente al del Campo de los Videojuegos mediante la división y oposición entre las formas de juego *Hardcore* y *Casual*, las cuales demarcan la intensidad del compromiso con el juego. Subsiguientemente, en este Gran Campo de los Deportes Electrónicos varias de las luchas que se han dado al interior del campo han buscado la demarcación de la escena competitiva de League of Legends en relación con otros videojuegos competitivos para establecer su propia escena independiente y autocontenida. A partir de la distribución de dicha escena competitiva, se pudo también establecer que a partir de la división entre ligas menores y ligas mayores se establecen determinados centros y periferias al interior del campo. La liga

colombiana, apenas una liga nacional ubicada por debajo de la Liga Latinoamericana (LLA) constituye una periferia dentro de la periferia misma. Se ubica entonces en los límites del campo, encontrándose así más permanentemente en tensión con otros dominios. Es en sí una frontera a través de la cual el tránsito es necesario para aquellos que aspiran a entrar en el juego del campo, pero por su misma posición fronteriza la falta de visibilidad por fuera del territorio actúa como un obstáculo adicional de entrada.

A través de su historia el Gran Campo de los Deportes Electrónicos se ha encontrado en tensión con otras esferas de la actividad social, como lo son el campo del deporte y el ocio. En el caso del deporte, la discusión sobre la posible categorización de los e-sports como una actividad propia del mundo del deporte ha sido ampliamente abordada tanto desde el ámbito académico como el de la política. Empezando por la academia, la definición de los e-sports y su relación con el deporte propiamente dicho ha sido estudiada principalmente desde la filosofía y las ciencias del deporte. En el ámbito de la filosofía, la discusión se ha centrado principalmente en la definición de los límites entre lo virtual y lo real en lo referente a los e-sports (Pato & Remillard, 2018) y en cómo esto afecta la definición de los mismos como deportes.

Otros trabajos han estudiado las instituciones de los e-sports, buscando rasgos comunes entre éstas y las de los deportes (Abanazir, 2019). La naturaleza de la relación entre el cuerpo y la tecnología en los e-sports también ha sido explorada como un posible rasgo definitorio de los e-sports como una actividad deportiva (Cerqueira et al., 2020; Chiva-Bartoll et al., 2019; Van Hilvoorde & Pot, 2016), éstos debates en lo referente a la relación entre lo virtual y lo real, y el cuerpo y la tecnología, se han intentado poner en juego por distintos autores para proporcionar una definición holística de los e-sports (Jenny et al., 2017b; Taylor, 2012; Wagner, 2006), facilitando así su abordaje académico.

A nivel de la política se han emprendido acciones concretas para que los deportes electrónicos sean institucionalmente considerados como parte del mundo del deporte. Este tipo de acercamientos han sido especialmente en distintas regiones de Asia. En diciembre de 2020 se anunció que por primera vez los e-sports tendrían participación como deportes premiados en los Juegos del Sudeste Asiático de 2021 (Fudge & Chen, 2020). La posible inclusión de los deportes electrónicos en los Juegos Olímpicos también ha sido discutida en distintas ocasiones (EFE, 2020). Esto no ha sucedido y aún se mantiene la discusión.

En el ámbito nacional, así como ha ocurrido en otros países (Holden et al., 2017; Hollist, 2015; Ridenhour, 2020), se ha discutido desde instancias gubernamentales la necesidad de la reglamentación de la competencia. En el país existe una Federación Colombiana de Deportes Electrónicos (FEDECOLDE) la cual se encarga de la organización de distintas ligas departamentales. No obstante, este órgano no tiene ningún tipo de relación con la competencia oficial de la LVP ni con Riot Games. En septiembre de 2019 Ernesto Lucena,

el entonces Ministro del Deporte, afirmó que su cartera tenía planes de fomentar y reglamentar la competencia de los deportes electrónicos en el país (Redacción BLU Radio, 2019). Sin embargo, en la investigación realizada no se encontró ninguna iniciativa hasta la fecha.

Las “bondades” de los e-sports como actividades propias del tiempo libre (no profesionales) y de la recreación han llamado la atención de distintos políticos que han intentado promoverlos como parte de sus propuestas electorales e instituciones. La gobernadora del Valle del Cauca, Clara Luz Roldán, prometió en campaña la promoción de los e-sports y la creación de una liga. Esa propuesta se materializó en 2020, del 30 de marzo al 2 de mayo. La competencia se llamó “Liga Nacional Stage de E-Sports” y se jugaron *LoL*, *Fortnite* y *Smash*. Indervalle⁶⁷ la gestionó (Indervalle, 2020). En 2021, el IDR⁶⁸ anunció en la página web la creación de un torneo distrital de deportes electrónicos con miras al esparcimiento y recreación. En su reglamento son enfáticos en que los participantes de la categoría de LoL no pueden tener relación alguna con competencias de alto nivel (Tier 1, 2, 3, etc.) como la Golden League (Ruíz Rojas, 2021). Este intento de demarcación con lo profesional no es accidental y responde a una determinada forma de valorar y entender los e-sports, no como un oficio reservado a unos pocos que se dedican a jugarlo al máximo nivel, sino como una actividad de integración para jóvenes y niños sin importar su habilidad.

Quizás no hay un campo que se encuentre en más permanente tensión y cercanía con el de League of Legends que aquel que constituye el de la creación de contenidos digitales de video y el streaming⁶⁹. Omnipresentes en la era de lo digital, accesibles desde cualquier dispositivo con conexión a internet y disponibles en una gran variedad de formas y a través de cientos de aplicaciones, son casi inescapables en la contemporaneidad. Servicios de streaming pagos, gratuitos, por suscripción; programas de todo tipo, toda duración, de alto presupuesto, bajo presupuesto, independientes, no independientes, etc. El universo de contenidos digitales parece no tener fin abarcando todo y presentándose como un espacio heterogéneo. Al interior de este amplio universo que refleja la variedad del más amplio público de consumidores posible, la creación de contenidos audiovisuales en torno a un videojuego específico, si bien es también de gran envergadura y contienen un amplio abanico de productos y productores, es apenas un nicho del mercado.

La creación de contenidos audiovisuales de League of Legends y el streaming de la propia experiencia de juego son actividades que comprenden un amplio número de agentes productores y consumidores. Tanto el campo de League of Legends como deporte electrónico como el campo del streaming y la creación de

⁶⁷ Instituto de Deportes, Educación Física y Recreación del Valle del Cauca

⁶⁸ Instituto Distrital de Recreación y Deporte (Bogotá).

⁶⁹ Por streaming se entiende la actividad de transmitir en tiempo real en video imágenes de distintos tipos a través de plataformas digitales. En el caso de League of Legends, lo que se transmite es el propio gameplay, el comentario sobre este y una imagen altamente curada del streamer o creador de contenidos (quien realiza la transmisión).

contenidos son campos que gozan de una relativamente autonomía fruto de las luchas históricas que se han librado en su interior: poseen unas luchas propias, historias propias, lógicas propias, etc. Sin embargo, el mayor peso relativo del que goza el segundo en términos generales y su cercanía con el primero, representada por un gran número de agentes que se dedican a producir contenido audiovisual exclusivamente de League of Legends hace que las consagraciones, reconocimientos y legitimidad que estos agentes logran en el mundo del streaming tengan incidencia al interior del campo de League of Legends en mayor o menor medida de sus logros específicos. Así, grandes streamers y creadores de contenido pueden terminar teniendo más legitimidad cultural incluso que agentes consagrados institucionalmente del mundo de League of Legends en virtud del reconocimiento que reciben de una audiencia más vasta.

El amplio número de agentes que practican la creación de contenidos y streaming de League of Legends como su labor principal hace que estos se ubiquen en una posición liminal entre ambos campos. Desde la perspectiva del campo del streaming y creación de contenidos de videojuegos son productores al interior de un nicho específico y con relativa autonomía. Desde la perspectiva del campo de League of Legends, son agentes que pretenden alcanzar una legitimidad cultural y visibilización desde la heterodoxia. Estos agentes reconocen la legitimidad cultural de quienes participan del juego de la ortodoxia en el Campo de LoL y también luchan por la acumulación del mismo tipo de capital cultural en pugna. También establecen lazos institucionales con organizaciones de deportes electrónicos y persiguen una visibilidad específica de ellos mismos y de su juego. A su vez reconocen el valor de las apuestas y las lógicas del campo del streaming y siguen estrategias basadas en estas.

El peso de estos agentes, las posiciones que ocupan en el campo y sus estrategias nos obligan a detenernos sobre ellos por más tiempo. Por ese motivo, en otra sección del presente capítulo pretendemos esbozar algunas generalidades del campo del streaming y la creación de contenidos, algunos de los valores presentes en el campo de producción de contenidos específicos de League of Legends y a ver algunos de los efectos que la consagración externa que alcanzan estos agentes puede llegar a tener al interior del campo analizado en cuestión.

4.1.2. Trayectorias, condiciones de entrada y obstáculos

Las condiciones de entrada básicas al campo de League of Legends en Colombia se encuentran fuertemente ligadas a la posibilidad de incorporar de manera eficiente y duradera la experiencia de juego de League of Legends, y los conocimientos y habilidades que esto presupone. También, y esto no es menor, la inclinación para hacerlo. El grado de familiaridad y maestría requeridos para el acceso, sin embargo, no están al alcance de todos de manera indiferenciada. Es necesario el cumplimiento de distintos requisitos objetivos y la adquisición de determinadas experiencias y competencias que a su vez son el fruto de inversiones

considerables de tiempo y esfuerzo. Del mismo modo, es necesario poder superar una serie de obstáculos comunes a un grueso número de agentes que actúan como filtros de entrada a la escena. Sin embargo, el cumplimiento de estas condiciones no garantiza el éxito inmediato al interior del juego. La competencia es dura y únicamente un puñado de jugadores al interior de la playerbase⁷⁰ total terminan alcanzando una carrera exitosa al interior de la escena.

Condiciones tecnológicas, económicas y sociales

Al momento de hablar de las condiciones materiales y sociales de entrada al campo en cuestión se evidenciaron a partir de las entrevistas, revisiones bibliográficas y observaciones una serie de requerimientos temporales, económicos, tecnológicos y sociales que deben poseer los agentes para permitir la aproximación y apropiación de las competencias necesarias para entrar al campo de League of Legends. Para poder adentrarse en primer lugar al juego y lograr adquirir las competencias necesarias de maestría en el mismo, se requiere garantizar un acceso regular a los medios que permiten jugarlo: Un computador con las especificaciones suficientes para garantizar el correcto desempeño del software de juego y una conexión a internet lo suficientemente estable para poder lograr una experiencia de juego confiable. También se requiere de la disponibilidad regular de tiempo libre específicamente dedicado al ocio⁷¹.

En el ámbito de lo tecnológico la tenencia de un computador de uso personal y de una conexión de internet estable en el hogar representan una ventaja significativa de acceso al videojuego. No obstante, estas se encuentran sujetas a las condiciones económicas de los sujetos en cuestión, las cuales no siempre son lo suficientemente estables para garantizar la adquisición de dichos artefactos.⁷² En varias de las entrevistas realizadas, por ejemplo, se evidenció que el uso del computador en el hogar, si se posee, es de carácter compartido (computador familiar). Esto limita en gran medida la frecuencia del acceso al videojuego y el tiempo que se puede dedicar a jugar ya que el uso del equipo está supeditado a su disponibilidad y a las condiciones de acceso establecidas por sus dueños (padres, hermanos mayores, etc.). Entre estas condiciones de acceso, se encontraron el sostenimiento de un buen desempeño escolar o el cumplimiento con las labores del hogar. Varios de los entrevistados expresaron que dichas limitaciones afectan negativamente el proceso de aprendizaje e incorporación de las competencias de juego necesarias para poder desempeñarse a un nivel competitivo adecuado y ser reconocido como un jugador profesional:

⁷⁰ Término utilizado para referirse al volumen total de jugadores de un título en concreto.

⁷¹ Una sola partida de League of Legends puede durar de 20 minutos a casi una hora y para ascender en la escalera de clasificación se requiere un número nada insignificante de juegos ganados a lo largo de la temporada. No es poco usual que para alcanzar una posición alta en la tabla de clasificación los jugadores dediquen varias horas diaria o semanalmente a sesiones extendidas de juego en las que se juegan un alto número de partidas.

⁷² Si bien las especificaciones técnicas de League of Legends son en general bajas para el grueso de los equipos de cómputo domésticos actualmente disponibles, exigiendo así menos requisitos de hardware, la sola adquisición de estos aparatos presupone una inversión de dinero considerable o incluso inalcanzable para muchas personas.

Eso nadie lo sabía [problemas familiares y económicos], eso es lo que la gente no se pone a preguntar antes de insultar a las personas de que por qué tal vez uno no avanza. Porque es verdad yo he estado hardstuck⁷³ en Master⁷⁴ 3 años, pero pues no saben qué es lo que ha sucedido en esos tres años, solo saben señalar. Eso me afectó mucho el tema económico y de mi familia y el tema de la salud mental y física.” (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

Otros, debido a las duras restricciones de uso y acceso al internet impuesto por sus padres en el hogar, se vieron obligados a buscar estas condiciones de ingreso por fuera del hogar, acudiendo a establecimientos comerciales como cafés internet. Sin embargo, pasar tanto tiempo por fuera del hogar para jugar terminó empeorando las ya malas relaciones familiares de uno de los jugadores entrevistados:

“Lo primero fue como me [sic] tuve que alejar del ciber porque estaba primero teniendo muy malos hábitos alimenticios y estaba teniendo mal hábito de sueño. Entonces tenía muchos desórdenes en mi vida en ese tiempo y en mi familia digamos que no le gustaba que yo llegara tan tarde a la casa, tipo 5,4,3 de la mañana por estar en un computar todo el día, pero ellos realmente no entendían lo que yo sentía por el juego, entonces no tenían digamos que esa empatía conmigo. Ya después cuando se cansaron de eso, mi papá tomó la decisión de decirme que me iba a comprar un computador para que yo pudiera jugar allá en la casa y que ellos estuvieran más tranquilos de que al menos iba...iba a estar jugando pero que...cosa que a ellos no les gustaba pero que al menos iba a estar en la casa.” (Carlos "Silver" Jiménez, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)*

Éxito en la escalera clasificatoria y reconocimiento de otros jugadores de élite

Si bien el acceso regular a un equipo de computación con conexión a internet y la disponibilidad de abundante tiempo libre específicamente dedicado al ocio son condiciones materiales indispensables, la tenencia de estos no garantiza el éxito inmediato al interior del videojuego. Como se explicó en la historización del campo, League of Legends es un juego de alta complejidad tanto a nivel de la estrategia (macro) como de las habilidades motoras y los reflejos (micro). Establecer una relación de familiaridad incorporada con estas dos facetas del juego es el resultado de un arduo proceso de disciplinamiento e incorporación prolongados y continuos, no siempre exitosos. Ocupar los primeros lugares de la escalera de clasificación del servidor en el que se juega, es una hazaña lograda sólo por un reducido número de jugadores y su dificultad no debe ser subestimada. La mayoría de los jugadores del juego pueden pasar años sin alcanzar un grado de clasificación superior e incluso pueden descender. A continuación, se presenta un gráfico de la

⁷³ *Hardstuck* (estar totalmente atascado) es un término derogatorio utilizado al interior de la comunidad tanto de League of Legends como de otro tipo de juegos competitivos para referirse a una persona que por una u otra razón ha ocupado la misma posición en la tabla durante un período extendido de tiempo, sin avance. El estar atascado y no ascender es motivo de burlas, humillaciones e insultos. La propia habilidad se pone en tela de juicio y puede llevar a jugadores a rendirse en su trayectoria.

⁷⁴ Maestro es uno de los rangos más altos de la escalera clasificatoria, estadísticamente hablando. Sin embargo, no es apreciado particularmente por quienes ocupan posiciones incluso más altas.

distribución de jugadores por división ocupada a nivel global en League of Legends en febrero de 2022 (Millella, 2022):

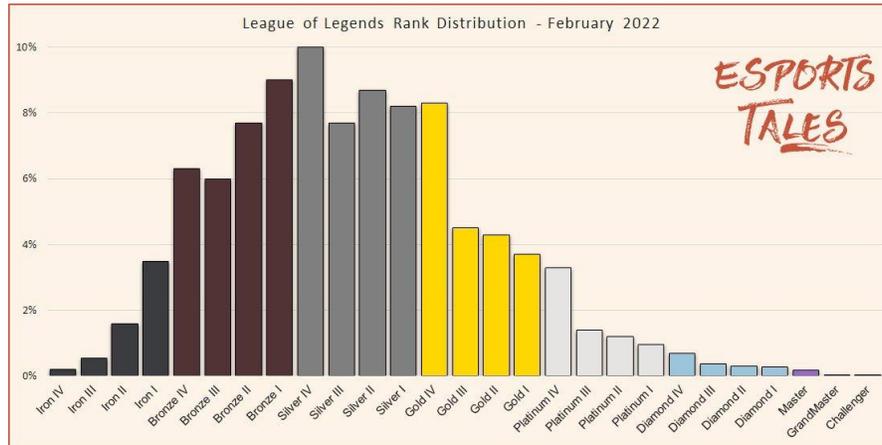


Ilustración 5 Distribución de la población de jugadores puntuados en la escalera de clasificación de League of Legends en febrero de 2022.

Como se puede observar en el gráfico, el grueso de la población de jugadores puntuados se encuentra ubicados en posiciones medias-bajas de las posiciones posibles (bronce, plata y oro). Mientras tanto, entre más alta es la división, el número de jugadores que la ocupa se reduce drásticamente. Así, solo un 0.37% de los jugadores se encuentran ubicados por encima de la división de Diamante III, requisito mínimo para la participación en competencias oficiales de la LVP. Estas diferencias en el grado de éxito en el videojuego, además de obedecer a condiciones sociales particulares de los jugadores que se traducen en disposiciones distintas para el aprendizaje en relación con los videojuegos (experiencias previas con otros títulos similares, familiaridad con los videojuegos desde una edad temprana, inculcación de formas de aprendizaje ventajosas, etc.), dependen también de arbitrariedades en la asignación de los compañeros de equipo en las partidas que se disputan y la capacidad de trabajar exitosamente en equipo que posean éstos 5 extraños.

Puesto que el sistema de juego busca emparejar a los jugadores con otros que posean un nivel de habilidad percibido como similar para garantizar la calidad de los enfrentamientos, y debido a que entre más se asciende en la tabla de puntuaciones menos jugadores se encuentran en una división dada, los jugadores más talentosos terminan jugando principalmente entre ellos mismos al compartir una posición similar. Se da en estos espacios un primer momento de reconocimiento de la habilidad mutua por los jugadores de élite, constantemente evaluada y sujeta a críticas y llamados al orden por los pares⁷⁵. Este reconocimiento mutuo y evaluación constantes, sumados a signos de distinción al interior del juego como los emblemas que

⁷⁵ Esto no es únicamente algo que ocurra en las divisiones altas de la escalera. Es común que jugadores lancen acusaciones de *eloboost* sobre otros jugadores cuando consideran que sus habilidades no corresponden a la posición que ocupan en la tabla de clasificación. El *Eloboost* es un servicio ilegal por el que jugadores pagan a jugadores de élite para que artificialmente suban de rango sus cuentas. Acusar a alguien de eloboost es básicamente decirle que no pertenece a donde se encuentra, que su habilidad no es suficiente y que no se tienen los méritos para pertenecer a ese nivel.

muestran la división a la que se pertenece en el perfil del jugador, reafirman la pertenencia de los jugadores a un grupo de jugadores con habilidades similares y actúan como forma de distinción frente a los demás. El hecho de destacar en el juego comparativamente con el grueso de los jugadores puede impulsar a los jugadores a perseguir carreras en los e-sports, llevándolos a sentir que su trayectoria individual en el juego inmediatamente los califica para aspirar a llegar a lo más alto:

“Cuando vi que estaba destacando demasiado, a comparación de los demás jugadores de allá del ciber [sic] tomé la decisión de que quizás si podía llegar a ser profesional y tenía que tomar la decisión de qué rol, entonces empecé a jugar support y me pareció una posición fácil de adaptarme en ese momento porque tenía que tomar una decisión rápida de qué era lo que iba a hacer, entonces al ya elegir support me sentí cómodo con todo, absolutamente todo me gustó.” (Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

Participación en torneos previa a la competencia y reconocimiento de la habilidad por pares

No fue sino hasta el año 2019, con la llegada de la LVP al continente, que se estableció una liga nacional profesional aprobada por Riot Games que contaba con mecanismos de ascenso directo a la máxima competencia de la región (LLA). Previo a este evento los jugadores competitivos del país principalmente participaban en torneos semanales organizados a través de plataformas digitales por parte de distintos actores e instituciones. Los equipos que participaban en dichas competencias a menudo eran grupos de amigos que se inscribían a los torneos para probarse a sí mismos u organizaciones fugaces que lograban formar un equipo conformado por jugadores de alto nivel para un par de competencias y se disolvían de inmediato, con contadas excepciones.

La fragilidad de los lazos de adhesión a un determinado equipo, sumado a la ausencia de relaciones contractuales reglamentadas entre equipos y jugadores/entrenados permitía una más libre movilidad entre distintos equipos por parte de los participantes (tanto jugadores como miembros del staff, comentaristas, futuros dueños de equipos, etc.). Esto llevaba a su vez a un reconocimiento mutuo entre los distintos agentes que compartían tiempo en un equipo, dejando impresiones sobre los otros y su valor como jugadores/staff.

Estos eventos, muchos de ellos de alcance internacional (sin restricción de procedencia por parte de los jugadores más allá de ser de Latinoamérica), funcionaban como espacios de socialización privilegiados entre los distintos jugadores competitivos de la región. En primer lugar, los jugadores ganadores o destacados de estos torneos tenían la oportunidad de darse a conocer ante sus pares, y de que su habilidad en el juego fuera reconocida por parte de jugadores, entrenadores, comentaristas y futuros dueños de equipos en la región con mayor facilidad. En segundo lugar, alcanzar estos triunfos les daba una “probada” de lo que podía esperarles

en una carrera en los e-sports. En suma, los dotaba de un sentimiento de que competir en los e-sports era algo por lo que valía la pena luchar:

“Entonces cuando se me presentó la oportunidad de jugarlo competitivamente, cuando conseguí cierto nivel en el juego después de muchos años de jugarlo muy seguido, logré ganar mi primer torneo local que fue el Monterrey Gamers con unos amigos acá de ... de Medellín y ... a ...a los cinco nos gustó, nos quedó gustando el sentimiento, la emoción, el estar presencial, el competir contra otras personas, el ganar, tanto así que quise continuar” (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

La participación en estos torneos tuvo una gran influencia en la posterior conformación de equipos oficiales con la llegada de la LVP al continente. Los títulos y torneos ganados durante los años de la modalidad de torneos individuales, formas simbólicas de reconocimiento de la habilidad y las cualidades de un jugador/staff y de un equipo, influyeron profundamente en la conformación de los equipos participantes en lo que sería la Golden League. La mayoría de los jugadores que participaron durante las primeras splits de la competencia, e incluso los que compiten actualmente, tienen en común un largo historial de participación y triunfos en competencias previas a la llegada de la LVP. Todos los entrevistados, con excepción del entrenador, manifestaron haber competido de una u otra manera en torneos de este tipo y de hecho afirman que precisamente el darse a conocer en estas competencias les permitió posteriormente acceder a un equipo profesional o, en el caso de los comentaristas, al equipo de transmisión de la LVP:

“Porque yo menos mal tuve la fortuna de empezar muy temprano y pude crear cierta historia por mí mismo y realmente a lo largo de las organizaciones eso es lo que buscan jugadores con experiencia, los jugadores que han tenido cierta cantidad de logros y los que realmente son rookies o nuevos para la escena, los contratos que les ofrecen no son muy altos por lo mismo, porque no llevan el margen competitivo, no llevan la experiencia, no llevan en cuanto a lo que puedan llegar a ofrecer a diferencia de los otros jugadores que llevan jugando años y años en competitivo.” (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

“Yo digamos que tuve como un pequeño golpe de suerte porque al principio era... narrando con mis amigos o con otros chicos que también querían como intentar ... eh... comenzar a castear, así que comencé como a crecerme en páginas de comunidades más bien chiquitas, que es que vamos a hacer un torneo de comunidad este viernes, entonces ven y lo casteas con pepito” (José "Pelican" Castillo Rojas, comentarista profesional de League of Legends. 17 de diciembre de 2021)

Dificultades familiares

Las desavenencias con la familia, principalmente con los padres, se presentan también en otras etapas de la trayectoria de quienes actualmente participan a nivel profesional en la escena de League of Legends en el

país. Concretamente, a partir de lo expresado por la mayoría de los entrevistados, la experiencia de comunicarles a sus padres su intención de dedicarse a vivir de un videojuego fue en general traumática. Los años dedicados a la adquisición de las competencias en el videojuego, la exposición y consumo voraz de la escena competitiva global, la reafirmación y reconocimiento de la propia habilidad de juego por los pares y la participación en torneos y contacto con organizaciones de e-sports y otros jugadores dotan al futuro jugador profesional (si logra su cometido) de un sentido de que lo que está haciendo tiene sentido y valor. En otras palabras, que perseguir una carrera en los e-sports vale la pena:

" Ahí en la Grieta dije yo 'Uff my God [sic] puedo participar en presenciales y esas cosas', y en ese momento como que dije yo "me lo tomo muy en serio" porque pues no solamente era en línea sino también había premios y había viajes y había cosas aquí en Colombia." (Gustavo "Hugrock" Martínez Baquero, exjugador profesional y creador de contenido. Conversación personal, 4 de febrero de 2022)

Esto es a lo que Pierre Bourdieu se refiere como la *illusio* o el sentido del juego, compartido por todos quienes participan del juego del campo y en sus luchas. Sentir que lo que se hace y por lo que se lucha valen la pena, aceptando las lógicas de la competencia (Bourdieu & Wacquant, 2005). Algunos padres, los cuales no han participado en los espacios de socialización necesarios, ni poseen las competencias requeridas para comprender la decisión de sus hijos, pueden llegar a oponerse fuertemente a lo que perciben como un salto al vacío o una pérdida de tiempo peligrosa para el futuro de sus hijos. La decisión de perseguir una carrera en los deportes electrónicos, para un ente externo, carece de un sentido aparente y lógico (ya que su lógica, en esencia, es diferente). Bajas expectativas salariales, un desconocimiento del tamaño y alcance de la escena de e-sports, una percepción negativa de los videojuegos y su asociación con el ocio (percibido moralmente como negativo) y el desaprovechamiento del tiempo productivo, terminan por generar un fuerte rechazo en los padres de algunos agentes. Por supuesto, es innegable que hay padres que apoyan el camino en los e-sports que sus hijos se disponen a perseguir. Sin embargo, estos apoyos no siempre están exentos de condiciones negociadas entre ambas partes, ni son incondicionales hasta el final, llegando incluso a terminar en dolorosas rupturas y conflictos duraderos.

"Entonces, cuando me compraron el computador yo les dije que iba a hacer stream y demás cosas...cosa que...era digamos que muy probable que pasara por que yo lo que realmente era que quería era subir de liga para ver si llegaba a entrar a algún equipo. Pero iban pasando los meses y digamos que unos obstáculos muy grandes eran como los comentarios negativos que empezaron a llegar de parte de mi familia, que no eran para nada comentarios de apoyo sino como comentarios pesimistas de que nunca lo iba a lograr y de que eso no me iba a dar para comer el día de mañana. Entonces que me esperaba un futuro muy malo para mí." (Carlos "Silver" Jiménez, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)*

Incluso aunque se logre llegar a puntos intermedios que de cierta manera “convengan” a las dos partes (padres e hijos), por ejemplo, emprender una carrera universitaria y dedicarse a jugar competitivamente (o ser entrenador, comentarista, etc.) a medio tiempo, debido a las exigencias de la profesión esto no siempre es posible y en ocasiones los jóvenes optan por retirarse de la universidad de forma permanente o temporal para perseguir lo que consideran un camino válido y valioso de vida:

"tomé la decisión de dejar la universidad porque el competitivo de LoL me ... me gustaba mucho, era lo que yo quería hacer y me dediqué cien por ciento a eso; cosa que en mi familia fue una decisión muy complicada, porque las personas normalmente acá en Latinoamérica ... tu universidad lo es todo, es tu futuro, es básicamente lo que te va a ayudar a conseguir una carrera, una estabilidad económica y al día de hoy sí es la opción más viable... pero sí ... yo seguí básicamente mis sueños." (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

Sería incorrecto afirmar que todos quienes aspiran y de una u otra manera logran dedicarse a jugar videojuegos presentan obstáculos familiares a lo largo de su trayecto. Incluso entre los entrevistados, como es el caso del entrenador profesional David Santiago "Stark" López Barreto, la familia puede apoyar las decisiones que toman sus hijos al respecto de sus carreras. Pero, como se mencionó anteriormente, este apoyo no siempre es incondicional y depende de las características específicas de la familia en cuestión y situación socio-económica particular. López Barreto, por ejemplo, sólo se dedica a ser entrenador de League of Legends a medio tiempo y al mismo tiempo cursa periodismo en la universidad. Sería imposible preguntarse si el apoyo de su familia hubiera sido el mismo si abandonaba sus estudios para perseguir completamente una carrera sin ningún tipo de estabilidad aparente.

Incluso aunque las condiciones y barreras anteriormente descritas sean exitosamente cumplidas y superadas por el agente, las dificultades de acceso a la escena y la inestabilidad laboral de la misma se presentan posteriormente como obstáculos adicionales. Las carreras al interior de League of Legends en Colombia no suelen ser de larga vida, en la mayoría de los casos. En el caso de la escena de e-sports, como se verá en la siguiente sección, el 40% de los jugadores que en algún momento han participado en la Golden League se han retirado completamente de sus aspiraciones profesionales desde el inicio de la Liga Colombiana en 2019. La competencia al interior del mundo del streaming llega a ser incluso más voraz y sólo unos pocos logran tener éxito. En las siguientes secciones se abordarán en orden los dos espacios que constituyen el campo de League of Legends en Colombia: La escena competitiva (la ruta ortodoxa de consagración) y el streaming y creación de contenidos (la ruta heterodoxa por el reconocimiento).

4.1.3. La escena competitiva profesional

La escena profesional competitiva de League of Legends en el país ha atravesado distintas transformaciones y luchas por su autodefinición a lo largo de su historia. En 2019 dio inicio la Golden League⁷⁶ gestionada por la empresa española Liga de Videojuegos Profesional (LVP). Hasta la fecha se han disputado 6 temporadas competitivas de esta liga, a través de la cual han participado un número importante de jugadores y equipos. Se busca en esta sección definir el estado de la lucha en la competencia, las funciones que cumplen las distintas instituciones participantes y las distintas instancias que la componen.

La consagración institucional y las jerarquías de la competencia

La LVP⁷⁷ es el órgano rector y de arbitraje central de la Golden League, liga oficial colombiana. Esta función se oficializó mediante las negociaciones que mantuvo esa empresa directamente con Riot Games y a través de la cual esta compañía se convirtió en la gestora legitimada de la escena de esports en el país. Si bien Riot Games no tiene presencia directa en la competencia, la LVP actúa como su representante directo y por tanto en su nombre. Así, los efectos de las decisiones tomadas por la LVP, aunque solo pueden ejercerse a una escala menor y solo dentro de los márgenes de la competencia que gestiona, cargan un poder absoluto.

Estas funciones de gestión y arbitraje se convierten en formas de consagración y censura cargadas de una legitimidad que emana de una instancia superior y omnipotente en el campo de League of Legends. Esto quiere decir que la LVP tiene el poder de consagrar a unos equipos profesionales y a otros como ilegítimos (amateurs) o en vías de legitimación (semiprofesionales). Del mismo modo, tiene la capacidad de retirar estas distinciones según lo decida. Estas demarcaciones entre tipos de equipos según la legitimidad cultural consagrada establecen los principios de las divisiones de los agentes e instituciones que compiten al interior del campo y la distribución de sus posiciones. Los profesionales que participan de la Golden League ocupan el rol de los dominantes. Los semiprofesionales, quienes compiten en los circuitos nacionales para lograr apenas tener una oportunidad de llegar a la liga profesional se encuentran en instancias intermedias y de tránsito hacia la consagración. Los amateurs, quienes comprenden un amplio abanico de agentes que compiten en torneos a menor escala (universitario, local, departamental) y de menor alcance ocupan el rol de los dominados, obligados a reconocer la oficialidad de la competencia mayor y el menor valor de las competencias en las que se enfrascan o a enfrentarse a este orden.

Estas distinciones entre tipos de equipos y los agentes que los componen tienen efectos que van más allá de lo retórico, ya que prácticamente un equipo que no es considerado como profesional se encuentra

⁷⁶ Ahora llamada Fibra Movistar Golden League.

⁷⁷ Liga de Videojuegos Profesional. Empresa de organización de eventos de e-sport española y órgano rector de la competencia en Colombia

completamente incapacitado para participar en competencias internacionales gestionadas por Riot Games y de acceder a la visibilidad que esto presupone. La ausencia de una reglamentación clara sobre el ejercicio de la práctica profesional de los e-sports en el territorio nacional por parte de las instancias gubernamentales no hace sino reafirmar la legitimidad de la que goza la LVP como órgano rector de la competencia profesional oficial en el país.

Volviendo a las funciones de la LVP, la segunda consiste en la de la difusión de las partidas que se disputan en la liga y los comentarios y análisis que se hacen sobre estas. Debido a los efectos de consagración que posee la LVP las imágenes que se transmiten se encuentran impregnadas de la misma esencia: las imágenes que transmite la LVP por medio de sus canales de distribución son las imágenes consideradas dignas de la distinción de profesionales, dignas de ser vistas por el público más amplio, de ser comentadas y analizadas. Se proyecta así una imagen que busca llegar al mayor número de espectadores, orientando sus estrategias al aumento y a la adquisición de nuevos públicos. Se hará mayor énfasis en esta función, más adelante cuando se haga referencia a la economía de los bienes simbólicos al interior del campo.

Las organizaciones y los agentes

Partiendo de estas lógicas de consagración y legitimidad la competencia se encuentra compuesta por 8 organizaciones consideradas cultural, social y económicamente aptas por parte de la LVP de enfrentarse en la liga. Estas organizaciones son las encargadas de gestionar al equipo participante y cumplir con sus obligaciones contractuales con la LVP (como, por ejemplo, cumplir con ciertas estrategias de difusión y crecimiento de fanaticada y garantizar el pago a los jugadores, entre otras) y sus propios empleados. Los equipos deben estar compuestos de 5 jugadores titulares⁷⁸, un suplente y mínimo un responsable deportivo. Los jugadores deben contar con mínimo 17 años, tener un rango en el juego mínimo de Diamante III y deben abstenerse de participar paralelamente en torneos no gestionados por la LVP.

Las difíciles condiciones de entrada al campo, sumadas a las lógicas de la competencia de la escena competitiva actúan como filtros que producen una cierta homogeneidad al interior de los agentes que logran exitosamente incorporarse y mantenerse a través del tiempo. Esto puede constatarse al analizar la composición de la escena para la segunda split de 2021. Al sistematizar distintas variables propias a los participantes de la liga en el periodo mencionado se pudo construir un perfil general de los competidores a partir de las regularidades encontradas (**Anexo 2 y 3**): hombres cercanos a los 20 años de edad (el promedio de jugadores era de 21 años y el de entrenadores de 26), mayoritariamente procedentes de Colombia⁷⁹. No

⁷⁸ Los equipos deben contar mínimo con 3 jugadores colombianos. Los otros dos espacios pueden ser llenados por jugadores provenientes de otros países de la región de LAN.

⁷⁹ 73% de los jugadores y 50% de los entrenadores.

hay participación femenina directamente en la competencia. Como se discutirá más adelante al final del capítulo 4, las mujeres deben enfrentarse a barreras de acceso adicionales debido a un determinado rechazo estructural hacia el género femenino presente no solo en LoL, sino en el ámbito general de los videojuegos.

La mayoría de los jugadores con mayor experiencia se concentran alrededor de los equipos con un historial de mayor éxito competitivo mientras que los jugadores novatos pertenecen en su mayoría a equipos de menor trayectoria y reconocimiento. Debido a las normativas de la liga, todos los jugadores poseen un rango en la escalera clasificatoria superior a Diamante III por lo que es posible afirmar que todos los jugadores se encuentran por encima del 98% de la base de jugadores de partidas clasificatorias de acuerdo a la distribución global de rangos en los distintos servidores⁸⁰. Esto permite afirmar que, si bien es posible que existan grandes diferencias de habilidad de un jugador a otro, en contraste con el universo total de jugadores de partidas clasificatorias de League of Legends se ubican muy por encima del promedio de jugadores de clasificatorias.

Estos jugadores y miembros del staff, al pertenecer a estas organizaciones y equipos legítimamente profesionales se convierten por asociación en profesionales. En otras palabras, al ser miembros de un equipo profesional se reconoce su competencia cultural al interior del campo, pero debido a las mismas dinámicas de la competencia esta es constantemente puesta a prueba y evaluada por los pares a lo largo de la temporada. Una evaluación negativa de este capital al finalizar la liga, es decir el no reconocimiento de la pertenencia al grupo, puede llevar a la salida de la escena por parte de un participante independientemente de su función al finalizar la temporada. Esta posible salida solo puede ser evitada, aunque no en todos los casos, si se posee el suficiente capital social⁸¹ para garantizar buenas referencias o apreciaciones personales de otros agentes.

Los contratos entre la organización y los jugadores y miembros del staff se suscriben normalmente con una duración de un año. Así mismo, los salarios dependen de la trayectoria (capital cultural institucionalizado)⁸² y principalmente del desempeño estadístico del individuo durante la última split en la que han participado. Debido a que por la lógica misma de los capitales su acumulación requiere de una inversión de tiempo considerable, en muchos casos las organizaciones que poseen un mayor volumen de capital total suelen preferir veteranos por encima de *rookies* al momento de hacer una contratación. El talento no probado también tiene formas de ser contratado por una organización, pero la experiencia previa suele ser valorada más altamente:

⁸⁰ En el servidor latinoamericano, por ejemplo, los jugadores que se encuentran ubicados por encima de diamante representan el 1.7% de la distribución de rangos de la escalera de clasificación.

⁸¹ Principalmente concerniente a las relaciones duraderas que se establecen con otros agentes a lo largo de la trayectoria deportiva.

⁸² En el apartado de capitales en el campo se hablará más a profundidad sobre las formas que adopta este tipo particular de capital, pero en general se refiere a los logros deportivos obtenidos por el agente a lo largo de su carrera profesional.

"A uno se le facilitan mucho las cosas si tuvo un buen split. Obviamente los equipos son los que te van a buscar a ti, no tú a los equipos. Entonces eso es por ese lado. Lo otro es que, si no tienes experiencia, pero quieres entrar a algún equipo... lo más probable es que si un equipo no tuvo buenos resultados con los jugadores que tuvo durante una split es que van a abrir try outs⁸³ para el siguiente split. Tonces [sic] ahí es donde muchos rookies tienen digamos que la oportunidad de entrar y así fue que digamos una de las maneras que yo busque muchas oportunidades en algunos equipos y... dependiendo de si no tienes experiencia y lo único que tienes es un rango en tu cuenta entonces ahí es donde el equipo se interesaría en ti únicamente por tu...por tus mecánicas individuales. Ya les toca es como a ellos analizar tu conocimiento del juego y si realmente si estás listo para competir. " (Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

Trayectorias de los equipos y distribución de las posiciones

Debido a las dinámicas propias de la competencia, los arbitrajes de la LVP o factores externos es muy común que la composición de los cupos de las organizaciones varíe ampliamente de un split competitivo a otro. A pesar de que solo se han jugado 6 splits competitivas hasta la fecha, solo uno de los equipos que participó en la primera versión de la liga se mantiene. Durante estos últimos 3 años han pasado por la Golden League un total de 23 equipos diferentes. A continuación, se presenta un cuadro que da cuenta de estas trayectorias:

⁸³ Los try-outs son audiciones organizadas por los equipos para contratar talentos nuevos.

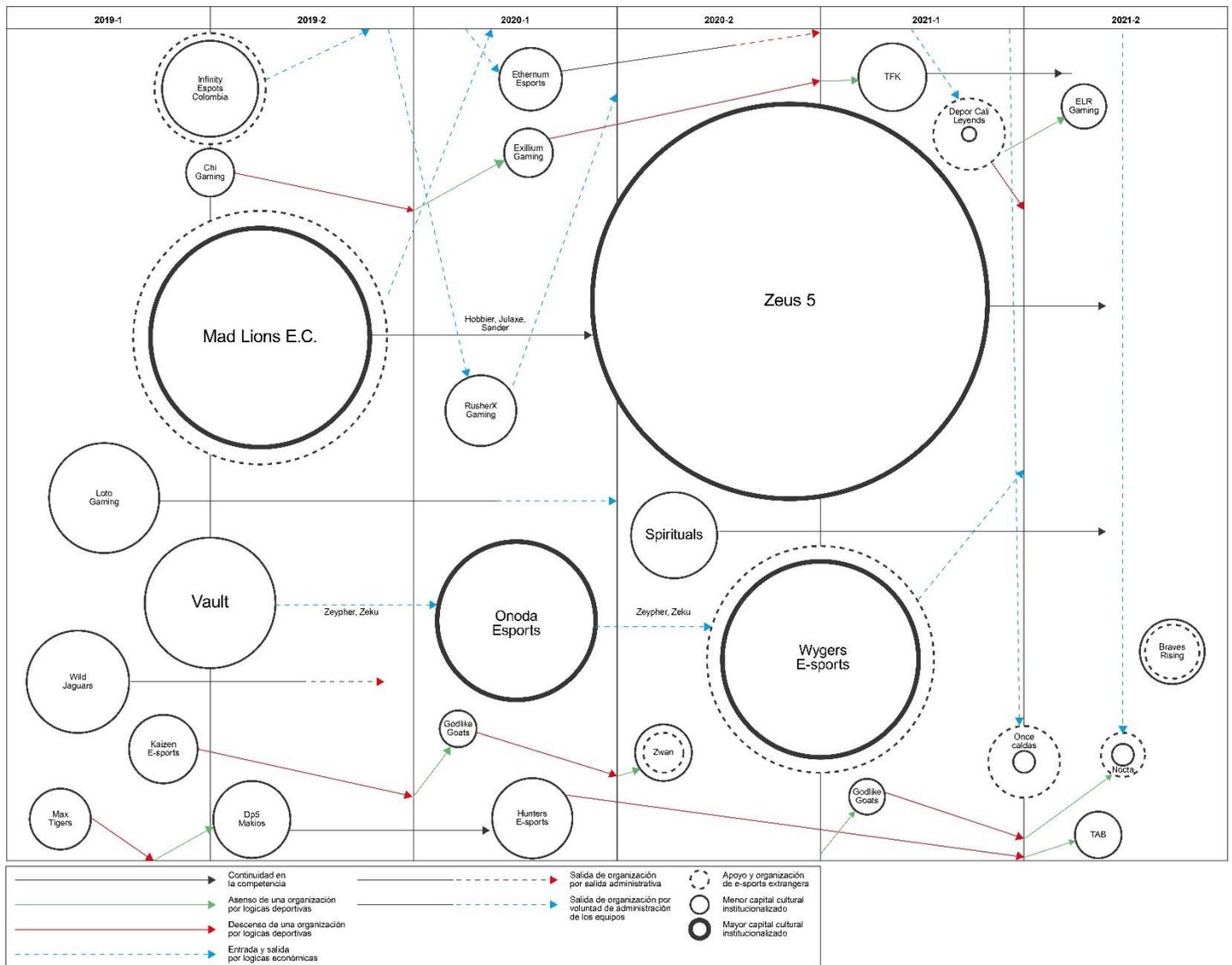


Ilustración 6 Trayectorias de las organizaciones participantes de la competencia en la Golden League a lo largo del tiempo y volúmenes de capital. Esquema realizado por el autor de esta tesis inspirado en el realizado por Bourdieu para describir el campo de la alta costura (Bourdieu, 2012)

Este esquema divide el tiempo a partir de las splits de la competencia desde el establecimiento de la Golden League en el país. El tamaño de las esferas de línea continua representa el volumen de capital cultural institucionalizado que poseen las organizaciones, el cual como se verá más adelante se presenta como los logros deportivos en la competencia, trayectorias particulares del personal (jugadores y entrenadores) y otro tipo de formas de reconocimiento de la capacidad cultural. Las líneas rojas representan las trayectorias de salida y descenso de la competencia por cuenta de lógicas deportivas: malos resultados y pérdida del cupo en la Golden League tras ser eliminado por otros equipos. Las líneas verdes, por el contrario, representan el ascenso y llegada de una organización desde instancias inferiores de la competencia. Las líneas azules punteadas representan la entrada y salida de organizaciones de la competencia por cuenta de lógicas

económicas: adquisición de un cupo dejado por una organización saliente a partir del reconocimiento de marca, quiebra económica de los equipos, llegada de organizaciones prestigiosas de otros países, etc.

Siguiendo estas lógicas económicas, los equipos que presentan un contorno negro puntuado representan una mayor visibilidad de marca en virtud del patrocinio de organizaciones externas a la competencia (como equipos de fútbol) o de filiales de equipos prestigiosos de e-sports en otras regiones. Las líneas negras que terminan en líneas punteadas rojas representan la salida de la organización por una sanción administrativa de la LVP mientras que las líneas negras que terminan en líneas azules puntuadas representan la salida de la competencia por voluntad de los dueños del equipo por una u otra razón. Finalmente, las líneas negras continuas muestran la permanencia de los equipos en la competencia y sus transformaciones a través del tiempo tras cambios administrativos.

A partir del estudio de las trayectorias de los equipos y jugadores participantes en la competencia a través del tiempo se pudo identificar una distribución de las posiciones en el campo que responde al siguiente sistema de oposiciones en virtud de la cantidad de capital acumulado por las organizaciones y agentes, así como de las formas de valoración de las contrataciones por parte de las organizaciones en virtud de su posición en el campo. El siguiente sistema de oposiciones⁸⁴ es una herramienta analítica que busca describir de lo más simple a lo más complejo la forma en que los agentes organizan y se relacionan con el mundo y el juego en el que participan en el campo:

Dominantes/Dominados

Experiencia/Inexperiencia

Veterano/Rookie

Viejo/Joven

Estabilidad/Inestabilidad

Las organizaciones que poseen un mayor volumen de capital cultural institucionalizado y antigüedad, es decir las que ocupan una posición dominante, tienden a contratar jugadores más experimentados y con varios años de competencia en la escena latinoamericana de LoL e-sports. Este talento probado promete un nivel de estabilidad que se opone a la posible inexperiencia y riesgos que la contratación de un novato puede presuponer y por esta razón suele tener un costo monetario mayor. Del mismo modo, los agentes que poseen una mayor cantidad de capital cultural institucionalizado (y así, de forma indirecta, de capital social por su

⁸⁴ Este esquema de oposiciones fue elaborado por el autor de la tesis. Los elementos de la columna de la derecha se oponen a los elementos de la columna de la izquierda, sin embargo, los elementos de cada una de las columnas se relacionan entre sí.

experiencia previa en otras organizaciones y con otros agentes) tienden a gravitar hacia las organizaciones mejor posicionadas. Por el otro lado, las organizaciones recién llegadas y con una menor trayectoria se inclinan más por la contratación de joven talento que pueda llegar a sorprender a cambio de una menor inversión económica y menores riesgos. Del lado de los jugadores, más allá de los beneficios económicos que puede representarle a un jugador sin experiencia la vinculación con este tipo de organizaciones, el solo tener la oportunidad de darse a conocer en muchos casos es suficiente incentivo para aceptar los contratos que se les ofrecen, incluso aunque no sean muy ventajosos.

"Entonces una vez se me dio la oportunidad de entrar a un equipo rookie eh [sic] tomé la opción sin lugar a duda, independientemente de las condiciones del contrato y demás porque simplemente me quería dar a mostrar y que la gente me conociera." (Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

A lo largo de la competencia una sola organización se ha alzado victoriosa en todas las oportunidades: Zeu5 Bogotá (Zeus cinco Bogotá). Esta organización capitalina, único receptáculo del máximo logro competitivo de la escena colombiana es a su vez la única organización que se ha mantenido desde el inicio de la competencia hasta la fecha. Esta longevidad, sumada a su trayectoria competitiva, han logrado que Zeu5 como organización acumule la mayor cantidad de capital total (social, económico, cultural) de la competencia. La tendencia descrita en el párrafo anterior también es cierta para Zeu5, que acumula en sus filas a jugadores con experiencia previa en la Liga Latinoamericana o en la LVP mexicana, la más reputada de las LVP's regionales. Del mismo modo, desde el inicio de la competencia, un mismo jugador ha permanecido en Zeu5. Se trata de Felipe "Hobbler" Tobón Arredondo, jugador colombiano de 22 años.

Si bien se encuentran establecidos mecanismos de ingreso y salida de la competencia basados en méritos deportivos, como lo son los Circuitos de Leyendas nacionales y las partidas de descenso y ascenso, la competencia se encuentra dispuesta de tal manera que el mérito deportivo no es el principal criterio de entrada. A nivel de las organizaciones las lógicas económicas son las principalmente encargadas de determinar los equipos que entran al torneo. La mayoría de los equipos que en algún momento han participado en la LVP han logrado hacerlo en virtud de su capital económico y la visibilidad de su marca, dejando a en un segundo plano el capital cultural alcanzado⁸⁵. Equipos como el Depor Cali Legends y el Once Caldas Esports, asociados a los equipos de fútbol Deportivo Cali y Once Caldas, han logrado ingresar a la competencia en virtud de la marca que representan sin necesidad de pasar por instancias competitivas

⁸⁵ Concretamente capital cultural de forma institucionalizada, que como se verá en la sección de los capitales en juego, corresponde a los títulos y reconocimientos deportivos alcanzados durante la trayectoria profesional.

previas mediante la mera adquisición económica del cupo y el cumplimiento de los requisitos de marca y negocios.

Aunque las lógicas deportivas toman menor relevancia con respecto al ingreso a la liga, no es así con la salida. Los dos equipos que tengan los peores resultados a lo largo de una split competitiva entran en riesgo de descenso a los Circuitos Nacionales⁸⁶, teniendo que enfrentarse contra los equipos más destacados de esa competencia semiprofesional para garantizar su permanencia en la liga. De esta forma los dos equipos previamente mencionados, aunque poseían suficiente capital económico, terminaron saliendo por la puerta de atrás de la competencia en virtud de la adquisición de jugadores sin experiencia previa y resultados competitivos que llevaron a su eliminación. En efecto, la tenencia del suficiente capital económico no es garantía de la longevidad en la competencia. Es necesario la adquisición a través del mercado de fichajes de personal con una cantidad competitiva de capital cultural en relación con la que poseen otros equipos para poder al menos garantizar los requisitos mínimos de competencia y asegurar la permanencia en la liga y los ingresos económicos que esto presupone⁸⁷.

La ausencia de un desempeño deportivo sobresaliente o al menos por encima de la media influye directamente en los ingresos que un equipo por parte de los organizadores. El hecho de que todo el éxito deportivo se concentre en un mismo equipo no hace sino exacerbar las diferencias de ingresos entre las organizaciones. Mantener resultados promedio por periodos extendidos de tiempo se convierte así en un riesgo que puede llevar a la salida del equipo tanto por terminación directa de su participación en la competencia como por el retiro del cupo por parte de la LVP al no poder cumplir con sus obligaciones contractuales.

La inestabilidad de la competencia y el final del trayecto

Las carreras de los jugadores profesionales suelen ser de corta duración por distintas razones tanto a escala nacional como global. Las definiciones mismas de juventud y vejez al interior del campo son una muestra de ello. Jugadores de 17 o 18 años son vistos como jóvenes mientras que ya son considerados veteranos y ad portas del retiro al llegar a los 25. Lo que resulta llamativo es que no existe ninguna limitación de edad en los reglamentos de la competencia y aun así no hay jugadores profesionales de League of Legends en sus 30's. En la Golden League la tasa de retiros de jugadores es particularmente alta. A partir del seguimiento de la trayectoria de los jugadores que han jugado de manera titular en la Golden League desde el inicio de

⁸⁶ Torneo de ascenso y descenso nacional.

⁸⁷ La LVP dispone de determinados recursos económicos que se distribuyen entre todos los participantes en virtud del cumplimiento de sus obligaciones contractuales (principalmente estrategias de aumento de la fanática y posicionamiento de la marca) y los resultados deportivos (LVP, 2021a:26).

la competencia hasta la split de 2021-2 (Anexo 2) se pudo establecer que desde el inicio de la competencia han jugado en el primer nivel 120 jugadores de manera titular en la Golden League. Entre esos la tasa de retiro definitivo de la escena rondaba cerca al 40% de la totalidad de competidores registrados en la medida. Frente a este hecho dos posibles explicaciones, complementarias la una de la otra.

En primer lugar, más concretamente centrado en el contexto colombiano, la inestabilidad de la escena pone en riesgo constante la seguridad laboral de los participantes, quienes temporada tras temporada se ven en la obligación de competir por los escasos puestos de trabajo disponibles entre ellos.

"Lo más común es firmar por un año. Pero dependiendo de cómo estés los términos y condiciones del contrato, si tú tienes un mal split el equipo te puede mandar a la mierda por el simple hecho de que...si, no diste los resultados que el equipo creía que ibas a tener" (Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

A esta situación se suman las preocupaciones alrededor de una percepción generalizada de que los salarios son insuficientes, lo que lleva en muchos casos a jugadores y entrenadores a dedicar su tiempo y su acervo de competencias en el juego a otro tipo de actividades complementarias para sostenerse económicamente:

"Realmente necesitamos que las organizaciones también paguen mejor porque otro tema muy importante es que los pagos son muy muy limitados. Realmente no es que te paguen realmente la mitad de un mínimo, hay equipos que pagan muy poquito realmente y bueno se entiende es muy normal. Se entiende porque digamos que no estamos tan desarrollados, pero tampoco sirve de nada traer players mediocres entonces es eso." (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

Este tipo de frustraciones, comunes en la escena sin importar la posición que se ocupe, pueden terminar por romper la fantasía de éxito profesional y económico de muchos jugadores, llevándolos a abandonar la competencia definitivamente. Del mismo modo, las barreras que se imponen a los jugadores novatos y la preferencia por la contratación de jugadores veteranos por parte de los equipos con mayor trayectoria

La otra explicación corresponde a las dificultades inherentes a la práctica profesional del videojuego. El League of Legends de hoy es prácticamente un juego completamente diferente al del momento de su lanzamiento. League of Legends realiza actualizaciones de los sistemas de juego y de balance del juego⁸⁸ que pueden llegar a alterar profundamente la forma de jugar de forma cíclica cada dos semanas. Estos cambios alteran todos los componentes del juego, desde los personajes y los objetos hasta los objetivos y la distribución de recursos. Si bien estas actualizaciones no siempre tienen esta trascendencia, los jugadores

⁸⁸ El balance del juego se refiere a ajustes que se realizan sobre los distintos personajes, objetos y sistemas del juego para nivelar su efectividad. Estos cambios van de aumento o disminución de sus estadísticas hasta cambios completos de los sistemas de juego, las habilidades de los personajes y de los objetos.

profesionales se ven obligados a adaptarse a estos cambios y a “reaprender” el juego a una velocidad imposible. Las estrategias óptimas al interior del videojuego el día de ayer pueden resultar obsoletas el día de hoy; invertir una cantidad de tiempo alto para aprender algo puede presentar una ventaja competitiva en un momento del tiempo para luego no tener ninguna utilidad semanas después. Esta necesidad de adaptación constante al cambio para mantener un nivel de competencia cultural suficiente para intentar competir con los pares tiene distintos efectos: en primer lugar, que los jugadores y equipos se ven obligados a invertir cantidades de tiempo destinadas a la práctica que rayan en lo obsesivo.

El régimen de entrenamiento de algunos jugadores de la LVP, por ejemplo, contempla dedicar de 8 a 10 horas del día a la práctica individual y bloques de varias horas de *scrims*⁸⁹ contra equipos rivales.

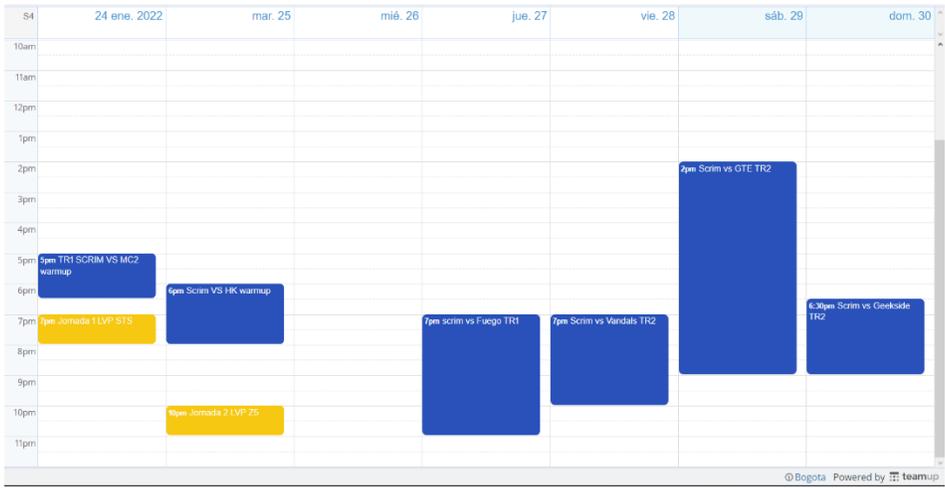


Ilustración 7 Horario de scrims semanales de un equipo de la LVP. Este itinerario solo comprende las prácticas grupales, dejando de lado la práctica individual de los jugadores. Sin embargo, como manifestaron los entrevistados, estas ocupan la mayoría del tiempo de los días libres. Cortesía de David Santiago "Stark" López Barreto, entrenador y analista profesional de LoL.

Eventualmente, el ritmo de avance del videojuego supera la capacidad de actualización de un jugador en concreto, lo que se traduce en un declive del nivel y de las habilidades. La consistencia es algo difícil de tener por un periodo prolongado de tiempo. Por este motivo, veteranos como Faker que se mantienen en la cima durante un período de varios años son tan respetados:

M: ¿Qué es lo más difícil de ser profesional?

Eh... la consistencia. Un jugador que... digamos.... Tú eh ... consideras que todas las partidas lo hacen bien y consistentemente te cumple con lo que tiene que hacer, es lo más complicado que tú puedes llegar a encontrar. Porque todos somos humanos y nadie está ajeno a ... a días malos, a ... a ejecuciones no tan óptimas, etc., etc. etc.; eh ... como

⁸⁹ El termino scrim se utiliza para describir bloques de entrenamientos de varias partidas contra equipos rivales en los cuales se prueban estrategias.

el meta⁹⁰ también va cambiando, los campeones con los que estás acostumbrado pueda el día de mañana no sirvan, pueda sirvan otros que no has llegado a tocar o que has jugado y practicado poco, entonces tener un jugador consistente que normalmente te da cierto nivel de juego y que consistentemente te muestra ese nivel de juego es lo más complicado que puedes llegar a encontrar. (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

La noción de *desnivel prometeico* acuñada por el filósofo Günther Anders puede ser usada para explicar este fenómeno de divergencia con el estado tecnológico. Al hablar de desnivel prometeico Anders se refiere a un rasgo característico del ser humano en la contemporaneidad y desde el inicio de la segunda revolución industrial. En sí es la *“incapacidad para estar anímicamente "up do date", al corriente de nuestra producción, por tanto, para seguir el ritmo de transformación que imponemos a nuestros mismos productos y para ponernos a la altura de los aparatos que se nos adelantan o escapan en el futuro.”* (Anders, 2011:31). En términos generales, se refiere a que los ritmos de producción de los aparatos y la tecnología presencian una cierta asincronía con la capacidad del humano de adaptarse a estos cambios, quedándose este último cada vez más rezagado en el tiempo. Siguiendo con Anders, *"Llamamos desnivel prometeico al hecho de la a-sincronía del hombre con su mundo de productos, de esa separación que crece día a día.* (Anders, 2011:31)"

Un jugador profesional, para mantenerse en el máximo nivel y ser capaz de dar la “competencia” contra sus pares o jóvenes talentos se ve en la obligación de aprender y reaprender constantemente el juego si quiere mantener su valor individual como jugador y contratación en el futuro. A lo largo de su carrera, a medida que el juego avanza y se transforma debe seguir el ritmo de esta transformación no solo a un nivel superficial sino de maestría absoluta. Pequeñas dificultades de adaptación pueden irse acumulando, rezagándose paulatinamente del nivel que se requiere de su profesión. Jugadores jóvenes, con una impronta menor de los estados anteriores del juego y por consecuencia una menor diferencia entre el estado de incorporación del juego en sus cuerpos con respecto al sistema se convierte en los principales contendores de los ya veteranos. Estas diferencias de adaptación favorables para los *jóvenes* en relación con los veteranos *hardstuck*, para usar la terminología de los agentes, no se perciben como tal sino como diferencias de nivel de “pasión” o “ganas”:

"Si tú quieres lograr algo, si tú quieres conseguir algún tipo de... de nivel pues realmente te dedicarás a ello y dedicarás horas y horas y no es ajeno a que recientemente lo que viene siendo el 2020 en adelante, no sólo en cuanto al LVP sino también en general en el mundo, se han visto que rookies, gente que no lleva a veces años y

⁹⁰ Meta o metajuego (metagame) es un concepto que se utiliza para referirse al consenso general de la base de jugadores que se tiene en un momento específico del tiempo sobre la estrategia más óptima de jugar League of Legends. Que campeones usar, que objetos comprar, como jugar, etc.

años pueden llegar a superar a los jugadores más veteranos, es simplemente ganas y pasión por el juego que le meten y a veces es inclusive “mejor contratar esos jugadores frescos, nuevos, que estén llenos de pasión y energía para salir a romperla.” (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

4.1.4. Las plataformas de streaming y la creación de contenidos

En la presente sección se buscará describir el espacio social conformado por quienes se dedican profesionalmente a hacer transmisiones de video o producir contenidos audiovisuales de League of Legends. Este tipo de actividades comprometen a un amplio número de agentes productores de imágenes de su propio juego y de una imagen altamente curada de sí mismos, apelando así al más amplio público de consumidores relacionados con League of Legends. Ajenos al reino institucionalmente consagrado de LoL como sport, los agentes que participan de este espacio de producción simbólica le apuntan a una consagración externa de ellos mismos como jugadores desde la heterodoxia del mundo del entretenimiento virtual. Cabe aclarar que los canales de transmisión oficial de las partidas profesionales de League of Legends son las plataformas de streaming de YouTube y Twitch. No obstante, solo se utilizan como un medio de difusión de la competencia y no entran de lleno al juego de estos espacios de lucha.

En primer lugar, para hablar del streaming y la creación de contenidos es necesario definir en qué consisten estas actividades, cuáles son sus apuestas y sus características específicas. En segundo lugar, se presentarán algunos valores y signos de distinción comunes encontrados a partir de un paneo realizado sobre los 25 streamers de League of Legends más populares de la plataforma Twitch. Como se verá a lo largo de esta sección dedicada al streaming y la creación de contenidos, el elevado número de agentes productores de imágenes en el nicho de mercado de LoL genera una sobresaturación de la competencia. Por estas condiciones objetivas, solo unos pocos logran alcanzar la cima mientras que la mayoría no logra sobresalir y vivir solo del streaming. En el caso particular de League of Legends, además, la escena es dominada por streamers norteamericanos, europeos y coreanos principalmente por el prestigio que estas regiones revisten, con contadas excepciones. La selección de los streamers se basó en la visibilidad de la que gozan al interior del espacio de lucha en que compiten, transformándose en modelos a seguir y siendo permanentemente referenciados por creadores de contenido más pequeños y streamers colombianos, los cuales no tienen tanta incidencia en la plataforma.

La maestría en el juego, una performatividad pronunciada de un determinado tipo de actitudes y en general una presencia casi que exclusivamente de hombres entre los streamers más destacados, similar a lo que ocurre en la escena profesional, son rasgos comunes que se presentarán y discutirán. Finalmente se habla de cómo el peso que llegan a tener estos streamers y creadores de contenido al interior de campo del streaming

es tal, que pueden lograr obtener posiciones dominantes al interior del campo de League of Legends incluso cuando al interior de este ocupan posiciones heterodoxas y no dominantes en virtud de los capitales que poseen. Se menciona al respecto un par de ejemplos ilustrativos.

Es necesario hacer énfasis en que no se pretende hacer una caracterización exhaustiva del campo del streaming y la creación de contenidos en su totalidad. Una investigación de ese tipo excede por mucho los alcances e intereses del presente trabajo y merecería una serie de trabajos dedicados a dicho objeto. Sin embargo, sería un error ignorar la relativa cercanía e influencia de este universo con el campo de LoL y el amplio número de jugadores que participan constantemente en actividades de este tipo, representando una forma no ortodoxa de recibir una consagración de su marca-jugador y su nivel de juego.

El streaming y la creación de contenidos audiovisuales de League of Legends

Cuando se habla del streaming de videojuegos se hace referencia a la actividad de realizar transmisiones en público y en tiempo real del propio gameplay a través de distintas plataformas digitales. Por medio de software especializado se logra capturar la propia pantalla de juego y se obtiene así una imagen en primera persona desde la perspectiva del jugador. Paralelo a estas imágenes proyectadas, en muchos casos, la persona que transmite la imagen también graba y transmite su rostro y su voz por medio de una webcam y un micrófono, comentando su juego y comunicándose con su audiencia. También, en algunas ocasiones, utilizan avatares estáticos o animados en lugar de su rostro real.



Ilustración 8 Captura de pantalla realizada a una transmisión del streamer loltyler1. Realizada por el autor de esta tesis.

Normalmente en estas plataformas dedicadas al streaming, en la misma página en que se encuentra la transmisión del video, se encuentra un chat público por el medio del cual la audiencia puede comunicarse con el streamer y con los demás espectadores tanto por medio de texto como de emoticones. Cada una de las personas que busca realizar esta actividad debe crear una cuenta y perfil personales en la plataforma a través de la que desea transmitir. Al realizar este proceso se genera una página pública, que recibe el nombre de

“canal”, y que se convierte en el lugar a través del cual el público puede acceder a las transmisiones. En el canal, además de la pantalla de transmisión y el chat se puede encontrar un archivo con los videos completos de transmisiones anteriores, información que el streamer hace pública (especificaciones de hardware que utiliza, patrocinadores, redes sociales, etc.) y una descripción general del canal y de las actividades del streamer.

Los requisitos técnicos para la realización de este tipo de actividades dependen en gran medida de lo que se planea transmitir. Estos pueden ir desde lo más básico como un computador con especificaciones de hardware moderadas y una conexión a internet estable hasta lo más complejo y costoso como cámaras de alta definición, micrófonos especializados, computadores con especificaciones de última generación, etc. Este tipo de inversiones, si bien no garantizan el éxito de quien las realiza, si tienen profundos efectos en la calidad de imagen y sonido que se transmite. Sin embargo, este tipo de equipos no están al alcance de todo el mundo.

Existe una gran variedad de plataformas de transmisión de video al interior del mercado. Cada una de ellas se diferencia de las demás a partir de características específicas: el tipo de público al que van dirigidas ya sea niños, adultos, jóvenes, etc., las características del material audiovisual que alojan como videos musicales, videojuegos, cocina, etc. y su modelo de negocios. Cada una tiene sus propios criterios de selección y normativas que deben cumplir los contenidos que almacenan, para ser admitidos. Si bien las personas que realizan actividades de streaming pueden hacerlo por hobby sin esperar nada a cambio, en su mayoría estas plataformas cuentan con distintos modelos de monetización que permiten a los usuarios que producen el material audiovisual recibir ganancias en virtud de su alcance y el tamaño de su audiencia. Esta monetización, es condicional y depende de distintos factores que varían de plataforma en plataforma⁹¹.

El material audiovisual que se produce y se almacena en las plataformas digitales (no exclusivamente el transmitido en directo), sin importar sus características específicas, recibe indistintamente la etiqueta de contenido y quienes lo producen son creadores de contenido. Ocurre algo similar a lo que menciona Bourdieu con respecto al arte y el museo. Según el autor, si bien los criterios de lo que constituye el arte siempre se encuentran en disputa al interior de ese campo específico (el campo del arte), el museo como espacio consagrado del arte hace la distinción entre lo sagrado y lo profano (Bourdieu, 2010:27). Así, lo que se expone en un museo de arte por las propiedades de consagración que estos espacios representan al interior del campo del arte, se convierte en arte independientemente de sus propiedades y sus autores en artistas. Las propiedades formales y objetivas que lo que constituye el “contenido”, así como ocurre en el arte, son difusas

⁹¹ Dado que principalmente nos centraremos en la plataforma de Twitch.tv, en el anexo X se encuentran explicaciones concernientes a su modelo de monetización y la percepción que se tiene sobre esa plataforma.

y se encuentran en permanente redefinición y cambio. Desde videos con valores de producción estelares hasta eventos accidentales captados en cámara, el universo de imágenes que se produce, circula y consume como contenido es heterogéneo. Lo que les da el valor de contenido es su presencia en una de las plataformas digitales de difusión y la atribución de su autoría a alguien en concreto, ya sea un individuo o un grupo.

Estos productos multimedia pueden luego transformarse por medio de la edición digital en más contenido. Los agentes que participan de este tipo de actividades buscan la difusión tanto del “contenido” que producen como de su propia marca personal siguiendo una lógica de expansión y del máximo abarcamiento posible en redes. Así, no se contentan solo con transmitir su juego y su material audiovisual en una plataforma específica, sino que buscan que ese material, transformado de múltiples maneras, se encuentre presente en plataformas externas para llegar al mayor número de audiencia posible. Así, una transmisión en directo con una duración de 2 horas en una plataforma X puede transformarse en varios videos que irán a parar a la plataforma Y, y éstos a su vez se pueden transformar en varios clips que irán a una plataforma Z, y así sucesivamente.

Los streamers y creadores de contenido de League of Legends

Como se mencionó en la sección de “Límites y fronteras del campo”, quienes se dedican al streaming de League of Legends se encuentran en una posición intermedia entre el campo de LoL como e-sport y el campo del streaming total y la creación de contenidos. Este espacio fronterizo o liminal comprende un amplio número de agentes que compiten entre ellos por el reconocimiento de la audiencia y por la consagración (externa al campo de los esports) de las imágenes que producen.

Su posición intermedia, la centralidad de su relación con el juego en sus actividades y su profesión como creadores de contenidos, hacen que por sus condiciones particulares reconozcan el valor tanto de capitales presentes al interior del campo de League of Legends como del campo del streaming. En el primero, reconocen y luchan más que todo alrededor de la adquisición y reconocimiento del capital cultural representado en la habilidad en el juego y del capital social en las relaciones que en virtud de su popularidad establecen con organizaciones de e-sports y agentes de dicho campo. En el segundo, compiten por la audiencia y gestión de públicos, la distinción del contenido propio del producido por el resto, y la construcción y curaduría de una marca personal, entre otras cosas.

Es necesario recordar que no todas las personas que transmiten contenido audiovisual relacionado con League of Legends lo hacen en calidad de jugadores: entrenadores no profesionales que a cambio de una determinada tarifa realizan sesiones privadas de coaching a su audiencia y comentaristas/analistas amateurs que principalmente comentan de forma no oficial las partidas competitivas en sus canales o realizan análisis

de los sistemas de juego también hacen parte del paisaje del streaming de League of Legends. Fuera de las lógicas del camino profesional de e-sport, la vía de la ortodoxia para la consagración en el campo de LoL, quienes se dedican a este tipo de actividades buscan desde el streaming alcanzar los reconocimientos que les son negados al interior del campo del e-sport por sus insuficiencias en volumen de capital. El peso que pueden lograr así es tal que pueden tener efectos al interior del campo consagrado y alcanzar posiciones dominantes en el mismo.

Varios de los jugadores y en general personalidades de la escena profesional realizan transmisiones en Twitch con éxito. Sin embargo, es necesario resaltar que su éxito en la plataforma en gran parte se debe a la consagración institucionalmente legitimada que obtienen en el campo de League of Legends, por lo que no entran en las mismas condiciones. En primer lugar, la popularidad que alcanzan es en gran parte gracias al reconocimiento y la posición que ocupan en el campo de LoL como e-sport. Las imágenes que producen son imágenes desde la consagración: juego profesional, de máximo nivel y digno de ser visto por todos. Esta distinción les permite en muchos casos tener una gran audiencia a pesar de carecer de otro tipo de competencias requeridas para el éxito del streaming.

Con la finalidad de encontrar posibles valores, actitudes y estrategias de distinción presentes al interior del espacio de actividad que constituye el streaming de League of Legends en Twitch.tv se realizó un paneo de los 25 streamers más populares dentro de este nicho. A partir de rasgos comunes se construyó un perfil preliminar de los mayores representantes del streaming de League of Legends, la posible valoración por parte de la audiencia hacia ciertas actitudes y características del contenido que producen, y la exclusión de otros criterios.

A partir de la observación realizada se encontró que el streaming de League of Legends en la plataforma Twitch.tv se encuentra dominada por creadores de contenido del género masculino. Solo hay una mujer entre los 25 streamers más populares. Este fenómeno no es solo propio del mundo del streaming. La presencia de las mujeres en la escena competitiva también ha sido poca o casi nula debido a múltiples factores que serán discutidos posteriormente, pero que se relacionan con la prevalencia de una masculinidad específica, barreras de entrada adicionales y estereotipos de género fuertemente arraigados en el mundo de los videojuegos en general.

La maestría en League of Legends, conocimiento del juego y habilidad incorporada (capital cultural incorporado)⁹² son una constante entre los streamers observados. Todos con solo una excepción hacen parte de las divisiones más altas de la tabla de posiciones, siendo la mayoría retadores. De hecho, más de la mitad

⁹² Principalmente concerniente a la habilidad que se posee en el juego. En la sección sobre los capitales se ahondará más al respecto.

de los streamers observados son jugadores profesionales o lo han sido en el pasado. Mientras tanto, solo 10 no tienen relación con la escena competitiva directamente. Estos últimos tienen rasgos que no son comunes entre en la forma en que los jugadores profesionales se muestran públicamente. Específicamente, una performatividad exagerada de determinados rasgos de comportamiento: actitud negativa hacia el juego, frustraciones extremas y violentas, permanente pasivo-agresividad hacia sus compañeros de equipo y la audiencia, etc. Este tipo de comportamiento son encasillados por los mismos streamers, audiencias y otros jugadores bajo el rótulo de “toxicidad”. Desde un punto de vista externo, estos comportamientos ajenos a las lógicas del juego pueden ser vistos como carentes de sentido. No obstante, siguiendo el análisis del campo y de la teoría de la economía de las prácticas de Bourdieu, es posible entenderlas como estrategias regidas por la lógica del campo y encausadas consciente o inconscientemente hacia la obtención de capital (Gutiérrez, 2005:26).

Este tipo de performatividad reviste un valor de entretenimiento en donde el gameplay, aunque importante, puede entrar a un segundo plano. Propia de las lógicas del streaming y del mundo gamer, estas formas de actuar, expresarse por medio de las palabras o en algunos casos la corporalidad y la permanente reafirmación de la superioridad individual en relación con el resto de jugadores en el gameplay (sin importar la habilidad real que se posea), son lugares comunes entre los streamers de League of Legends. Prácticas como el trash-talk⁹³, insultar a los rivales y aliados, quejarse del juego, movimientos exagerados, golpes a la mesa o teclado, gritos y pataletas son cosas que se ven todos los días en las transmisiones de muchos de los streamers más reconocidos.

Un ejemplo claro de esto es Nissaxter, la única mujer presente en los streamers observados y también la única que no pertenece a una división alta en el juego. Por el contrario, como la gran mayoría de los jugadores de League of Legends, es de rango Plata. Su gameplay, sin embargo, reviste otro tipo de valor. Más que por la habilidad que posee en el juego, Nissaxter es conocida por sus ataques de ira exagerados al perder y por su mal nivel de juego. Así, la dinámica de sus transmisiones consiste a grandes rasgos, en que la audiencia se burle de Nissaxter y su gameplay, mientras ella se enfurece cada vez más.

Si bien este tipo de actitudes revisten un valor estratégico y de diferenciación de la marca propia, la maestría en el juego, más si es una maestría consagrada en la escena profesional, sigue teniendo un elevado valor para la audiencia e influye en su aumento progresivo. El capital cultural institucionalizado (pertenencia a un equipo, títulos alcanzados, trayectoria personal, etc.) obtenido por los profesionales en el pasado como en el

⁹³ El *trash-talk* es una práctica de intercambios lingüísticos entre jugadores presente en distintos deportes y deportes electrónicos. Antes de una partida, los rivales se insultan el uno al otro, señalando los defectos del oponente y las virtudes propias que llevarán a una victoria fácil.

caso de exjugadores, o el que poseen actualmente para profesionales activos tiene un valor considerable que puede verse traducido en números de audiencia.

Es difícil, sin embargo, que solo el nivel de gameplay sea atractivo para la audiencia sin la presencia de otros rasgos. En el caso particular de Faker⁹⁴, quien principalmente juega en silencio y sin mostrar mucha emoción, con uno que otro comentario sobre el gameplay o juegos de palabras (tiene un traductor automático de coreano a inglés), el solo valor que supone su gameplay por ser el más prestigioso y reconocido, es suficiente para entretener a un público de gran tamaño y le alcanza para ser el segundo streamer más popular de League of Legends. Sin embargo, este no es el caso para la mayoría de streamers de éxito. En el siguiente cuadro pueden verse algunas de las actitudes valoradas positiva y negativamente por el público en los streamers de Twitch.

Tipos de streamer de League of Legends	Actitudes valoradas positivamente	Actitudes valoradas negativamente
Streamers de tiempo completo	Reacciones exageradas, irascibilidad, quejarse del juego, habilidad en el juego, buscar entretener por encima de ganar.	Guardar silencio, no interactuar con el chat, no tener una habilidad particularmente alta en el juego.
Jugadores o ex jugadores profesionales	Habilidad en el juego, actitud calmada y profesional, distancia con respecto al público, buscar ganar y mejorar en su juego.	Reacciones exageradas, irascibilidad, quejarse del juego, insultar a los compañeros de equipo, jugar por debajo de los estándares esperados.

Tabla 1 Tabla de valoración de actitudes en el streaming. Realización por el autor de esta tesis.

El streaming también es una carrera atractiva para algunos jugadores profesionales activos o en vías de retiro. En el caso de los primeros, el streaming puede representar una visibilidad mayor del juego propio y se puede traducir en ingresos económicos adicionales. Para los segundos, puede representar una nueva vía ocupacional en el que las habilidades desarrolladas durante años (aunque no suficientes para seguir compitiendo al máximo nivel), pueden seguir siendo reconocidas en una nueva arena de competencia:

"En ese momento dije como "una vez me retire yo no pensaba en streamear, la verdad no pensaba en streamear, solamente decía como no voy a seguir compitiendo y quiero de alguna manera seguir jugando League of Legends porque me encanta porque lo amo y, pero pues de alguna manera tendré que ganar algo porque no puedo estar jugando sólo por jugar y pues de cierta manera dije pues "es tiempo sí". Entonces ahí dije "voy a streamear a ver cómo me va "y me metí all-in en esto." (Gustavo "Hugrock" Martínez Baquero, exjugador profesional y creador de contenido. Conversación personal, 4 de febrero de 2022)

El peso de los streamers y la consagración externa

⁹⁴ Faker es el jugador más reconocido de la escena global de League of Legends desde hace casi una década. Es un jugador coreano ganador de múltiples campeonatos mundiales y títulos domésticos.

El streaming para quienes no logran acceder por una u otra razón a las vías consagradas institucionalmente del juego, es decir, las vías ortodoxas en donde el juego por el juego mismo se valora más que nada, puede constituir una vía alterna de consagración a lo institucional sobre las imágenes que se producen dependiendo del éxito que se alcance. El peso del ámbito del streaming relativamente con el campo de League of Legends es mayor, por lo cual estos reconocimientos externos sobre los agentes pueden llegar a afectar la posición que ocupan al interior de este campo en virtud del volumen de capital que poseen. Al respecto, para no extendernos, se mencionan dos ejemplos puntuales.

En primer lugar, se encuentra el caso de Tyler1. Tyler1 es el streamer más reconocido de League of Legends, caracterizándose por ser un jugador extremadamente tóxico al interior del juego y en sus transmisiones. En 2016, cuando aún no tenía la popularidad de la que goza hoy en día, Riot Games tomó la decisión de suspenderlo permanentemente del juego debido a sus comportamientos inaceptables e incompatibles con su manual de conducta⁹⁵, transmitidos diariamente en su stream. Sin embargo, aunque ya no tenía permitido jugar League of Legends en stream, esta sanción solo incrementó su popularidad y su audiencia (Friedman, 2018a). En 2018, Riot revirtió la sanción al ver rasgos de “rehabilitación” en el comportamiento de Tyler. El retorno de Tyler1 a LoL en Twitch atrajo la atención de más de 380,000 espectadores simultáneos, marcando un récord para la época (Friedman, 2018b).

Aunque Tyler dejó a un lado el perder a propósito y jugar disruptivamente, sus agresiones verbales se han transformado en un referente de su marca personal. Parece no solo ser inmune a las sanciones de Riot, sino que, además, debido a su popularidad, se convirtió en el embajador del juego: constantemente es invitado a competencias y eventos presenciales oficiales de League of Legends, recibe mercancía especial de la compañía para celebrar sus triunfos en stream e incluso ha narrado videos oficiales de League of Legends.

⁹⁵ Además de insultar a sus rivales y aliados, Tyler1 en el juego los amenazaba con violencia física y jugaba de una manera disruptiva, dándole ventaja a los oponentes y haciendo perder a sus aliados porque “no merecían ganar”.



Ilustración 9 Tyler1 como invitado especial de la mesa de análisis de la final de la LCS (competencia norteamericana). Foto compartida públicamente por la cuenta oficial de LoL Esports.

Otro caso más centrado en la escena de e-sports, es el de un streamer denominado “LS”. LS es un streamer norteamericano que empezó su carrera como entrenador y analista en equipos menores de Norteamérica y Europa en 2014 de manera remota desde su país de residencia, Corea del Sur. Paralelamente a estas actividades, empezó a realizar transmisiones de contenido educativo del juego en Twitch. A pesar de que ocupó a lo largo de los años cargos similares en distintos equipos con poco o nada de éxito, sus explicaciones poco ortodoxas del juego en stream y en general opuestas al estilo de juego de los jugadores profesionales de todas las regiones, sumadas a un conocimiento enciclopédico del mismo, atrajeron no solo un importante número de audiencia a través de los años, sino que también a varios jugadores profesionales o en vías de profesionalización que pedían su consejo y coaching personalizado (Satam, 2020). Eventualmente, estos acercamientos con jugadores profesionales y su cada vez más creciente popularidad año tras año como analista y entrenador terminaron por llevarlo a ocupar una posición de Head Coach⁹⁶ en uno de los equipos más importantes de Norteamérica a pesar de no contar con una trayectoria estelar ni mucho menos (Heerema, 2021).

4.1.5. Capitales en juego y sus formas

Al interior del campo de League of Legends se pudieron identificar los distintos capitales en juego distribuidos de forma desigual entre las distintas instituciones y agentes que componen el campo. Si bien estos capitales revisten formas distintas particulares al campo en cuestión, fue posible categorizarlos según los capitales básicos elaborados por Bourdieu en su teoría: capital cultural, capital social y capital económico. Si bien todos los capitales que se describirán a continuación se encuentran en permanente pugna, es necesario en primer lugar señalar que la forma que adoptan como capital simbólico es valorada de manera diferenciada según la posición que ocupan los agentes e instituciones en el campo. Así, en determinados ámbitos e

⁹⁶ Al interior del universo de LoL como e-sport, el cargo de head coach al interior de un equipo es equivalente al de un técnico o director deportivo en otros deportes.

instancias de actividad (como, por ejemplo, el comentario profesional) si bien se valora la cantidad de capital cultural incorporado que posee un comentarista y este puede ser un rasgo de distinción frente a sus colegas, una performatividad y mejor dicción y articulación del discurso a la hora del comentario pueden ser más valoradas entre los colegas y la audiencia.

Capital cultural

Como forma principal de capital cultural al interior del campo de League of Legends se encuentra la familiaridad, maestría y profundos conocimientos sobre el juego. El capital cultural, como señala Bourdieu (2001:136), se presenta principalmente de tres formas: incorporado, objetivado e institucionalizado. Al interior del contexto estudiado fue posible distinguir capitales en estos tres estados.

En primer lugar, empezando por las formas incorporadas de capital cultural, el conocimiento de League of Legends se presenta de dos formas de saber diferenciadas. Al interior del mundo de LoL se utilizan comúnmente dos términos para referirse a dos conjuntos de habilidades que componen la experiencia de juego: *Macro* y *Micro* (algunos de los entrevistados los llamaron también como macrojuego y microjuego) (Presteej, 2018). Estos términos son utilizados tanto de forma coloquial por jugadores casuales como por especialistas en la materia como lo son jugadores profesionales, entrenadores, comentaristas, etc. Micro se refiere a los aspectos mecánicos del juego concernientes a la habilidad particular del jugador en relación con el control de su personaje: la velocidad de sus clics, su tiempo de reacción, la precisión al oprimir los botones y el uso adecuado de sus habilidades, entre otros. Macro alude a la forma en que las habilidades propias del Micro se utilizan para ganar el máximo de ventajas posibles en la partida de acuerdo a la información disponible. Se relaciona principalmente entonces a formas de moverse por el mapa, trabajo en equipo, rotaciones, emboscadas, etc. En otras palabras, el macro alude al componente estratégico del videojuego mientras que el micro se refiere a la habilidad práctica de llevarla a cabo con precisión.

La adecuada incorporación y maestría de estos dos componentes de la experiencia del juego son necesarias para que de forma holística el jugador “mejore”, siendo esta mejoría fruto de un prolongado proceso de aprendizaje y disciplinamiento en su mayoría emprendido por el jugador sin dirección externa. La conjunción entonces de estas dos ramas de la habilidad en el juego se transforma en un saber práctico, un saber hacer y poder hacer en el entorno virtual del juego. Para un jugador profesional la incorporación de este saber práctico, permanentemente cuestionado y reconocido por sus pares y por otros alejados de su oficio es vital para mantener su posición o mejorarla:

"Entonces para llamar a alguien profesional yo creo que implica muchas cosas: que esa persona realmente haya jugado contra personas realmente muy buenas y aun así haya dado un buen nivel." (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

Para un creador de contenidos de LoL, en muchos casos esta habilidad es la puerta de entrada y el "appeal" de sus transmisiones y videos. Muchos jugadores profesionales de alto nivel, por ejemplo, gozan de gran popularidad y audiencia en plataformas de streaming incluso sin la interacción con su fanática únicamente en virtud de su habilidad. Sin embargo, no ocurre lo mismo con otro tipo de agentes como entrenadores y comentaristas. De estos sólo se espera una forma de saber enciclopédica, centrada en el macro, la estrategia. Poseen entonces en relación con los jugadores considerablemente menos capital incorporado, pero esto no presupone un impedimento para que desempeñen sus funciones. Esto sólo indica que otras disposiciones son más apreciadas y valoradas objetivamente al interior de su oficio (en el caso de los comentaristas, por ejemplo, la dicción y la claridad al transmitir las ideas; en el caso de los entrenadores, capacidad de resolución de conflictos y de mediación). Sin embargo, el tener una mayor familiaridad con el juego comparativamente con los colegas en el caso del comentario profesional, por ejemplo, puede representar una ventaja o una forma de distinción del estilo particular:

"Bueno sí, es importante siempre tener conocimiento de los equipos, de los jugadores, de la trayectoria de los jugadores, de la trayectoria de los equipos, de la liga coma tal. Entonces pues como repasar esos aspectos técnicos siempre es importante como ver también por encima, bueno como quedó el equipo el split pasado, el año pasado, que han sacado [...] ese tipo de cosas pues son obviamente datos muy valiosos que siempre aportan a la transmisión... eh... bueno esa una primera parte de la preparación. La segunda parte es sobre el juego, entonces obviamente leer parches, mirar que está en meta⁹⁷, por qué o sea por qué están las cosas en meta también es importante, como que... que los lleva allá... eh... es como lo que más, como lo que yo más le meto realmente pues porque es mi fuerte, es como mi diferenciador." (José "Pelican" Castillo Rojas, comentarista profesional de League of Legends. 17 de diciembre de 2021)

En el juego, el capital cultural incorporado se expresa en la velocidad de reacción, la toma de decisiones y en general los duelos de habilidad con otros jugadores. Conocer los límites del propio campeón y los del oponente, moverse con precisión en el espacio digital y estar siempre en el lugar indicado en el momento indicado en el mapa. En el cuerpo, este capital se expresa en la postura que se adopta al jugar, la forma como las manos pulsan las teclas en el momento preciso y en el orden adecuado, el perfecto entendimiento de las distancias virtuales al arrastrar el mouse y dar los clics, la forma en que los ojos se mueven a lo largo de la

⁹⁷ El metagame (metajuego) o simplemente meta hace referencia a percepción de una forma óptima de jugar un videojuego en un momento dado del tiempo. En el caso particular de League of Legends, se refiere a un cierto consenso (que como se verá más adelante obedece a la imitación fruto de la dominación de determinadas regiones al interior de la escena global) sobre cuáles son los campeones, objetos y estrategias más efectivas y óptimas para jugar en un determinado parche. Así, jugar el meta es jugar lo que está más fuerte y jugar contra el meta es jugar lo que no se considera óptimo o experimental.

pantalla y se fijan en la más mínima acción, etc. Se presenta una armonía completa con la máquina y una capacidad de moverse como pez en el agua en el ambiente digital.

El capital cultural objetivado se refiere principalmente a los periféricos (mouse, teclado, audífonos) y especificaciones de hardware particulares que utiliza un jugador en el ejercicio profesional de su práctica. Estos implementos no son los mismos para todos los jugadores, quienes según su trayectoria particular de juego han establecido una relación de familiaridad particular entre sus cuerpos y determinados aparatos, que terminan por hacer parte de su cotidianidad y de su práctica. Este tipo de capital no es exclusivo a League of Legends sino en general a los deportes electrónicos. Como señalan Dovey y Kennedy, el gameplay implica una serie de relaciones con objetos materiales (controles, teclados, botones) que deben ser manipulados habilidosamente para lograr una ejecución correcta de la intención que se tiene en el mundo virtual (2006:107). El gameplay así constituye una experiencia cinestésica⁹⁸ completa.

Las especificaciones técnicas que las máquinas que los jugadores utilizan en la práctica (tanto a nivel de hardware como los ajustes específicos del software) son vistas como una extensión de su habilidad de juego y a menudo así son promocionados por los mismos jugadores o compañías de hardware especializadas. Así como se requiere de determinadas competencias musicales no solo para apreciar el sonido de una trompeta sino para tocarla, ocurre lo mismo con estos implementos y también, de manera directa, con los ajustes personales al nivel del juego: intensidad de los gráficos, sensibilidad del ratón, teclas asignadas a las habilidades de juego, etc. Tener este tipo de objetos y especificaciones técnicas al interior del juego no implica poder replicar lo que hacen un profesional con ellos. Lo que les da valor y funcionalidad es en sí es el capital cultural incorporado del jugador que los hace trabajar. Es tan fuerte la relación entre los cuerpos y el hardware en el caso de los jugadores profesionales, que en las competencias presenciales llevan sus propios implementos para jugar en el escenario, afirmando no poder desempeñarse a su máximo potencial sin ellos. En la LVP, por ejemplo, en los eventos presenciales es responsabilidad de los jugadores llevar sus propios periféricos, como señala el reglamento:

“Todo el equipamiento proporcionado por la COMPETENCIA será escogido, seleccionado y determinado a la entera discreción de la COMPETENCIA. Para cualquier evento presencial donde se lleve a cabo una partida oficial de la COMPETENCIA, los jugadores se harán cargo de llevar consigo:

a. Mouse y mousepad

b. Audífonos ‘in ear’ alámbricos

⁹⁸ Concerniente a los esquemas corporales, el equilibrio, el espacio y el tiempo.

Cada pequeño ajuste, el peso que se pone sobre las teclas, la frecuencia de clics que permite el ratón por sus especificaciones particulares, el brillo y ajustes gráficos del videojuego: cada uno de estos elementos es el fruto de una relación entre el cuerpo de los jugadores y las máquinas. Taylor afirma que el *gameplay* a un nivel profesional, independiente del e-sport en cuestión, es el fruto de un profundo proceso de disciplinamiento del cuerpo en el que el acoplamiento de la máquina como extensión de la corporalidad y acciones de los jugadores toma un papel protagónico (2012:39-40).

Pasando al capital cultural institucionalizado este se presenta en el campo principalmente como los títulos y reconocimientos deportivos logrados por el agente a lo largo de su trayectoria. Estos títulos y formas de reconocimiento, como señala Bourdieu, certifican la competencia cultural de forma ampliamente reconocida y legitimada por el resto de agentes e instituciones en el campo (Bourdieu, 2001:146). La forma en que la habilidad individual se mide a través del videojuego corresponde a los emblemas de liga propios de la división que se ocupa en la escalera de clasificación o los más altos logros alcanzados en el sistema. La trayectoria por equipos profesionales y la posición que dicho equipo logró durante la temporada competitiva en la que se hizo parte del mismo también son formas de capital cultural institucionalizado. El valor de la trayectoria personal de los jugadores por supuesto depende del prestigio de las organizaciones y competencias por las que se ha pasado, además de la posición ocupada en los torneos. La forma en que tanto jugadores como miembros del staff de equipos y hasta comentaristas buscan empleo es generalmente por Twitter, en donde anuncian que se encuentran en estado de agentes libres⁹⁹ y publican sus currículos:

⁹⁹ Por agente libre se entiende que no tienen contrato vigente con ninguna otra organización y están disponibles para ser contratados.

Juan José Correa Hurtado

Peak Elo **NA LAN**

Mortuario

Cualidades del jugador

- Inglés y Español fluido
- Shotcaller
- Capacidad reubicarse
- Constancia y compromiso
- Habilidadoso en dos roles
- Aprender/mejorar

Experiencia competitiva:

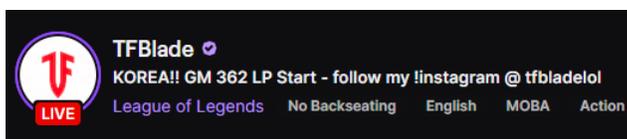
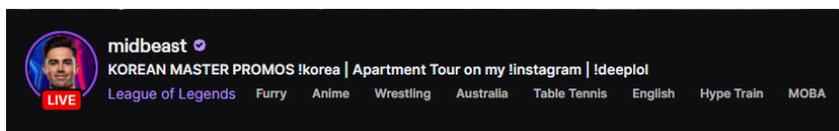
- Loto Gaming Universitario**
Game XP Brasil 2018 Primer lugar
Circuito Universitario Nacional 2018 Segundo puesto
- Zwan Gaming Colombia**
Golden League Clausura 2020 Promoción
Golden League Clausura 2020 Tercer puesto
Golden League Clausura 2020 Playoffs Tercer puesto
- God's Plan Esports**
Volcano Discover League Apertura 2021 Primer puesto
Volcano Discover League Apertura 2021 Playoffs Tercer-Cuarto puesto
- Braves Rising**
Golden League Clausura 2021 Cuarto puesto
Golden League Clausura 2020 Playoffs subcampeón

juanjosecorrea9@gmail.com Mortuario#4875

Ilustración 10 Hoja de vida de un jugador profesional colombiano. Esta foto en particular fue compartida públicamente por el jugador en su perfil oficial de Twitter para informar que estaba dispuesto a oír ofertas de equipos tras la finalización de su contrato con otra organización.

Un rasgo común que comparten el grueso de jugadores profesionales colombianos es que publican tanto su rango alcanzado en el servidor de LAN como el de NA. Como se verá más adelante durante la segunda parte del presente capítulo, se percibe de manera generalizada e interiorizada unas jerarquías del gameplay que le dan mayor legitimidad al rango alcanzado en el servidor norteamericano en comparación con el latinoamericano. En el caso de otro tipo de agentes como entrenadores, managers o analistas, la habilidad personal al interior del juego a menudo toma un lugar secundario o incluso no se menciona, dando más relevancia a la trayectoria particular por distintas organizaciones.

En el caso de los creadores de contenido, la división a la que hacen parte al interior del servidor del juego y los símbolos que dan cuenta de este logro, son las formas de capital cultural que revisten más valor. La referencia constante de su nivel de juego hace parte de su marca personal y buscan llamar la atención sobre ellos en todo momento al interpelar espectadores que reconocen lo que estos logros significan. Un ejemplo de esto es la elección de los títulos de sus transmisiones, en donde no es nada fuera de lo común que especifiquen en qué rango se encuentran y en qué servidor:



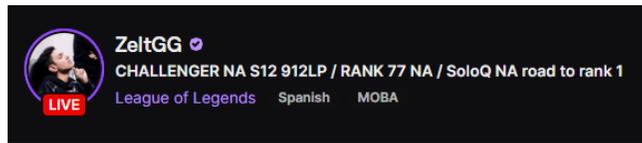


Ilustración 71 Capturas realizadas a títulos de streamers de League of Legends en la plataforma Twitch.tv. Realización personal.

Capital social

El capital social se presenta como la red de relaciones duraderas que establece un agente o una institución con otros agentes e instituciones a través del tiempo por medio de su pertenencia a un grupo. En palabras de Bourdieu (2001:146), “*El capital social está constituido por la totalidad de los recursos potenciales o actuales asociados a la posesión de una red duradera de relaciones más o menos institucionalizados de conocimiento y reconocimiento mutuos.*”. En el caso del campo de League of Legends en Colombia estas se presentan como el grueso de las relaciones establecidas y mantenidas a lo largo de sus trayectorias particulares por parte de los agentes con otros participantes del juego del campo (jugadores, comentaristas, miembros del staff, dueños de equipos, etc.). La tenencia, profundización, aumento y mantenimiento de estas relaciones, es decir, la acumulación de capital social se puede llegar a traducir en beneficios económicos, sociales y simbólicos por parte de aquellos que los movilizan estratégicamente. Aunque este capital es utilizado frecuentemente tanto en el caso de la escena profesional competitiva como el mundo del streaming y la creación de contenidos, los beneficios en los que puede traducirse y la forma en que es públicamente percibida son radicalmente distintas.

En el caso de la escena profesional competitiva el capital social que se posee puede movilizarse para la adquisición de puestos en otras organizaciones deportivas, incluso aunque no se disponga del capital cultural institucionalizado que normalmente se requeriría para ocupar un cargo. Aun así, de manera pública los agentes manifiestan un abierto desprecio por aquellos que no llegan a sus cargos principalmente en virtud de su capital cultural, siendo estos receptores de críticas y descalificaciones:

[...] "tristemente por el otro lado de la moneda es qué contactos tienes, a qué personas conoces, es aquello bastante importante en cuanto al competitivo de Latinoamérica es los contactos que manejas y las personas con las que sabes que tienes que hablar." (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

"Porque aquí lo que te digo, todo es muy mediocre y no voy a decir cuáles equipos, pero aquí hay muchos equipos que están en LVP nomás por estar y tener el cupo sin querer dar un buen desempeño. Es únicamente por estar y dar imagen y ya y es demasiado triste eso." (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

Incluso quienes reconocen abiertamente haberse beneficiado de este tipo de redes de relaciones al no poseer el suficiente capital cultural institucionalizado para acceder a una posición, critican y descalifican el depender del “amiguismo”. Este es el caso, por ejemplo, de David Santiago “Stark” López Barreto, entrenador profesional de League of Legends. “Stark” ha trabajado principalmente con equipos de la tabla baja sin los mejores resultados. Su cercanía con otros entrenadores y miembros de staff reconocidos, se ha traducido en referencias personales que le han permitido seguir realizando su labor en otros equipos a pesar de la falta de logros competitivos:

"Porque... es que, por ejemplo, mi hoja de vida yo no tengo los mejores resultados: un descenso, casi logro ascender, ahí aparezco con Braves en la liga, etc. Pero mis referencias son buenas. Yo en mi currículum tengo referencias de las dos personas que dicen que, aunque los resultados no se dieron, él es muy bueno en esto, es muy bueno en esto y es muy bueno en esto, entonces eso te va forjando a fin de cuentas una imagen [...] También debes tener buenas referencias. La comunidad es muy tóxica y en la comunidad también hay mucho amiguismo. Entonces es muy importante que tus referencias sean valiosas, que sean referencias de verdad y que no sean simplemente porque ahí este es mi amigo." (David Santiago "Stark" López Barreto, entrenador y analista de LoL. Comunicación personal, 2 de febrero de 2022)

Lo que resulta paradójico de esta percepción negativa del capital social al interior de la escena profesional es el hecho de que, como se explicó anteriormente en las condiciones de entrada al campo, fue precisamente esta familiaridad con otros jugadores, miembros del staff y organizaciones durante las competencias previas a la llegada de la LVP lo que en primer lugar permitió la entrada de una parte considerable de quienes componen hoy en día la escena. Más adelante, en el apartado dedicado a hablar de la ética de trabajo que comparten los profesionales se profundizará en la razón de esta actitud de desprecio por estas relaciones en contraposición con el enaltecimiento de la habilidad del juego como mérito máximo de participación.

En el caso de los creadores de contenido y streamers el capital social no tiene esta connotación negativa. El capital social que se posee y que se ha construido a lo largo de la trayectoria personal puede traducirse en beneficios de patrocinio que a la postre terminan por dar más notoriedad tanto a la marca como a las transmisiones y contenido que produce el agente. Uno de los entrevistados, por ejemplo, pudo conseguir patrocinios y la vinculación con una organización a partir de su experiencia previa como jugador profesional y su amistad con el dueño del equipo.

“M: ¿Cómo lograste esa vinculación con Zeus? ¿ellos se aproximaron a ti? ¿Cómo fue eso?

H: No. Fue desde un principio... fue desde un principio, literalmente... eh ... yo formo Zeus con el dueño, yo una vez ... cuando estaba compitiendo eh ... pues... yo lo conozco a él en una final, una final aquí en Bogotá [...] nos hicimos muy amigos y ... el men... el men estaba con las ganas de los e-sports igual que yo, pero él tenía

aspiraciones a crear un equipo, a manejar un equipo, a patrocinar un equipo. Entonces nos hicimos muy amigos y yo le propuse la idea 'yo puedo crear un equipo muy bueno que gane todo en Colombia, yo soy el jungla y te propongo los cuatro jugadores más'. El man me cree y lo creamos y desde ahí Zeus ha ganado todo en Colombia." (Gustavo "Hugrock" Martínez Baquero, exjugador profesional y creador de contenido. Conversación personal, 4 de febrero de 2022)

Buscar patrocinadores y visibilidad personal de la marca que se busca construir es una de las luchas que parecen orientar el campo del streaming y la creación de contenidos. No obstante, atraer este tipo de inversiones en ocasiones sólo es posible si se posee en primera instancia la suficiente visibilidad o si se tienen, como se mencionó antes, relaciones con organizaciones.

Capital económico

El capital económico se presenta principalmente como los recursos financieros y las propiedades que se poseen, tanto heredadas como acumuladas a lo largo de la vida de distintas formas. En el campo de League of Legends consiste principalmente en las formas de financiación de la competencia y se presenta principalmente por medio de los patrocinios que los distintos agentes e instituciones logran procurar a través de negociaciones y a cambio de visibilidad de la marca a través de la red. Este dinero es el que se usa para pagar los salarios de los participantes, los costos de producción del espectáculo, y la adquisición de contrataciones de jugadores reconocidos por parte de las organizaciones, entre otras cosas. En el caso de la escena competitiva profesional la existencia de un plan de negocios, una presencia de marca y las condiciones económicas requeridas para garantizar el funcionamiento de una organización (salarios, instalaciones, etc.) es el requisito más estricto de entrada que debe cumplir un equipo si aspira a ascender de los circuitos nacionales a la Golden League.

El reglamento oficial de la Golden League estipula los siguientes requisitos de obligatorio cumplimiento por parte de los equipos que aspiren a ser tenidos en cuenta para la participación en la liga (LVP, 2021a: 15-16):

- *Ser una empresa legalmente constituida con un esquema legal que permita cumplir con los requisitos de la competencia y un plan financiero de sostenibilidad, además de una estructura organizativa clara.*
- *En el ámbito deportivo, el equipo debe contar con planes y condiciones propias para optimizar el espacio laboral: instalaciones, cuerpo técnico. etc.*
- *También deben contar con una identidad visual definida, redes sociales y estrategias de aumento de fans.*

Más allá de la trayectoria de la organización al interior de competencias de deportes electrónicos o la habilidad demostrada por los jugadores en torneos de ascensión como los Circuitos de Leyendas, es tener detrás el músculo económico de una organización y el prestigio que esta posea lo que llama más la atención de la LVP al permitir el ingreso o dictaminar la salida de una organización de la competencia. La entrada de

equipos pertenecientes a organizaciones tradicionales del fútbol colombiano, es un ejemplo paradigmático de este enfoque centrado en la relevancia y alcance de la marca por fuera de los ámbitos de los deportes electrónicos (LVP, 2020). Si bien contaban con el respaldo económico y organizacional requerido, ambos equipos presentaron escuadras enteramente compuestas por jugadores y miembros del staff sin ningún tipo de experiencia previa en League of Legends. Los resultados deportivos que obtuvieron a lo largo del año terminaron con la eliminación de ambos equipos de la competencia.

Puesto que es necesario tener el respaldo de una organización que cumpla con los requisitos económicos básicos de la LVP para poder ingresar a la competencia, los jugadores que juegan en Circuitos de Leyendas intentan llamar la atención de potenciales patrocinadores o u organizadores que compren el equipo de distintas maneras. Una de ellas, por ejemplo, se encuentran relacionado con el nombre que le dan al equipo en el que compiten. Así, utilizan nombres como “BUSCAMOS PATROCINADOR” o “Looking for Organization (LFO)”:

11°	FC Valhalla	2050 puntos
12°	Lethal Attack	2000 puntos
13°	Looking For Organization (LFO)	1970 puntos
14°	Polar Squad Esports Col	1800 puntos
15°	LFO Col	1650 puntos
16°	BUSCAMOS PATROCINADOR	1600 puntos

Ilustración 12 Equipos participantes en los circuitos nacionales 2021. Foto tomada por el autor de esta tesis.

La LVP también se encarga de buscar patrocinios para el espectáculo y la competencia en general. Aunque en general se cuenta con el patrocinio de empresas de tecnología o de productos relacionados con el ámbito *gamer* y la computación en general, también compañías externas a este tipo de lógicas han llegado a patrocinar la competencia en distintos momentos. Este es el caso de empresas de la talla de VISA, Doritos y Colcafé (Barreto, 2021; LVP, 2021b).

En el caso de los streamers y creadores de contenido la búsqueda por patrocinadores normalmente es perseguida de manera individual por los agentes o con la ayuda de agencias de gestión de talentos especializadas y managers. Lo que resulta más atractivo para los inversores suelen ser los números de audiencia que poseen los individuos en cuestión. Alcanzar números altos de audiencia depende en gran medida de factores externos al creador de contenido, por lo cual lograr un patrocinio no es tarea fácil:

“Ya he tenido dos marcas, pero por parte de Zeus y otra por parte mía aparte, pero pues fue muy espontánea, fue muy rápida, muy fugaz, pero pues ahorita que tengo mejores números en Instagram, creo que tengo muy buen alcance en Instagram, los lives de Instagram están siendo un éxito y pues por eso mismo quiero ya buscar marcas que estén interesadas en mi contenido y pues en su beneficio mutuo.” (Gustavo "Hugrock" Martínez Baquero, exjugador profesional y creador de contenido. Conversación personal, 4 de febrero de 2022)

Las organizaciones y sus CEO's, además de la LVP son quienes poseen el mayor volumen de capital económico en la competencia. En el caso de los dueños de equipos, el capital cultural que poseen puede ser casi nulo, pero las características objetivas de su posición no lo requieren. Es el capital social y el económico los que más se valoran entre estos agentes.

4.2. Economía de los bienes simbólicos, estrategias, prácticas y percepciones

Definir los capitales en disputa al interior del campo de League of Legends en Colombia es apenas un primer paso para entender las estrategias empleadas por los distintos agentes e instituciones para apropiarse de estos bienes e instrumentalizarlos estratégicamente en virtud de sus intereses. Se propone que la lucha al interior del campo se orienta hacia la adquisición de determinado tipo de visibilización de la marca personal del individuo. Esta visibilidad, de la que se sostiene existen dos tipos y que es el objetivo de las luchas del campo, solo puede ser alcanzada mediante inversiones del propio capital, la adquisición de determinadas disposiciones y esquemas de percepción frente al juego y la lucha, además del uso de determinadas estrategias tanto de conservación como de subversión por parte de los agentes e instituciones que participan en esta.

Se sostiene que la producción simbólica de la economía de los bienes simbólicos presente al interior del campo de League of Legends, tanto a escala global como en el contexto particular de Colombia, se centra en la producción de determinadas imágenes del juego, de quienes juegan y de quienes lo presentan y lo difunden. Estas imágenes de formas de jugar y relacionarse con el juego se dirigen objetivamente a determinados públicos, dando cabida a la presencia de ámbitos de mercado restringido y de gran producción simbólica. En esta segunda parte del presente capítulo se tratará sobre la existencia de determinados sistemas de clasificación de los cuales se desprenden prácticas de distinción y estrategias para la adquisición de capital. También se señalan algunas de las formas en las cuales la estructura global de la competencia de League of Legends inciden en las estructuras mentales de los agentes, específicamente presentándose como jerarquías imaginadas del gameplay y de subordinación a determinados modelos y formas de juego.

4.2.1. La importancia de la marca

Todos los agentes que participan de la lucha del campo, desde jugadores profesionales y entrenadores, hasta dueños de equipos, comentaristas y streamers se identifican a ellos mismos y a los demás a partir de lo que se percibe como sus identidades digitales, representadas por medio sus apodosos virtuales, *gamertags* o *nicknames*. Más que un simple sobrenombre, estas etiquetas se utilizan como forma de reconocimiento mutua como actores pertenecientes al mundo del *Gaming* y de LoL en general. Estos sobrenombres se constituyen como una marca personal de las particularidades del oficio que se practica. En el caso de los jugadores esta marca-agente contiene su estilo particular de juego, su trayectoria, su “profesionalismo”¹⁰⁰, en el caso de los comentaristas, su forma de comentario, sus frases, su tono y dicción, etc.

Los agentes, independientemente de sus posiciones, apuestas y objetivos se reconocen mutuamente según esta identidad digital en público. Incluso los empleados de Riot se refieren a ellos mismos bajo este tipo de *gamertags* (Incluso los fundadores de la compañía poseen identidades de este tipo: Marc “Tryndamere” Merrill y Brandon “Ryze” Beck). A diferencia de lo que ocurre en deportes como el fútbol o el baloncesto, entre otros, nadie se refiere ni a los jugadores, ni a sus entrenadores por sus nombres de pila en las transmisiones ni programas especiales. Los comentaristas se refieren a sus colegas por sus nicknames; los creadores de contenido, que buscan abarcar todos los tipos de media posible, los identifican bajo su sello propio. Incluso los reporteros de muchos de los medios digitales especializados en los deportes electrónicos adoptan un apodo de este tipo. Esto no es algo exclusivo del mundo de League of Legends, sino que es una práctica extendida al interior de los deportes electrónicos, de los videojuegos y en general del mundo digital.

En virtud de su posición en el campo, principalmente caracterizada por el oficio que se practica y por consecuencia del volumen de capital y la distribución del mismo requerida para practicarlo, se busca un determinado tipo de visibilidad dirigida hacia un público de consumidores específico bajo la autoría de la marca personal. En el caso de los jugadores y entrenadores, también en relación con la organización con la que se encuentran vinculados. Se lucha por la definición de lo que representa jugar, presentar y comentar League of Legends; En suma, lo que significa ser un jugador del videojuego. Se busca una visibilidad externa a la exclusivamente propia del mundo del software. Sin embargo, la estructuración particular del campo, la cual es fruto de determinadas luchas por la distinción y legitimidad de una forma particular del juego (lo profesional), actúa como barrera de entrada y ascenso para un amplio número de agentes que se ven obligados a seguir rutas alternas y estrategias no legítimas (la heterodoxia) para lograr alcanzar una visibilidad de la marca personal.

¹⁰⁰ Como veremos más adelante, este “profesionalismo” es parte de una serie de disposiciones éticas y formas de comportamiento que parten de esquemas de clasificación de los agentes y que influyen en las distintas estrategias que toman en su cotidianidad como profesionales.

4.2.2. Instancias de producción restringida: la imagen consagrada

Con base en la historia particular de League of Legends y la constitución de su escena de e-sports se han abierto principalmente dos vías para lograr la visibilidad de la marca-jugador, las cuales requieren un volumen y distribución de capital distintos en virtud a sus exigencias objetivas. Por un lado, se encuentra una vía consagrada y legitimada como la de más alto nivel: el mundo profesional. Esta comprende todo el universo compuesto por las distintas instancias de ligas competitivas (locales, regionales, internacionales), jugadores, entrenadores, comentaristas. El ingreso a este universo presupone unas determinadas formas de distinción con respecto a los agentes e instituciones que se encuentran en sus periferias, unas maneras de presentar las imágenes que se producen y un reconocimiento y legitimidad casi que universales al interior del campo principalmente en relación al capital cultural institucionalizado que se posee.

Este universo comprende dos instancias profundamente interrelacionadas la una con la otra: la instancia de juego y la instancia del espectáculo. La instancia del juego contiene la celebración de los enfrentamientos entre las instituciones y agentes consagrados y legitimados para competir en las ligas profesionales. También comprende las relaciones de entrenamiento que se establecen entre las distintas organizaciones que participan en la competencia, el régimen es de entrenamiento individual de los jugadores y la preparación previa de los equipos antes de una partida oficial. Se presupone que los agentes que participan directamente en esta instancia poseen una cantidad considerable de capital cultural incorporado, el cual es puesto a prueba permanentemente a través del enfrentamiento con otros agentes con un capital cultural similar.

Al poseer competencias similares, pueden apreciar las distintas facetas y detalles del gameplay de sus contendores con un detalle y precisión mayor que el que pueden dilucidar otros agentes con un capital cultural menor. Cada pequeño gesto, acción e intercambio acontecido al interior del mundo virtual del juego es valorado y clasificado por los otros agentes a partir de sus competencias específicas y gracias a la inmersión e interacción directa en el mundo del juego. Se produce y se consume una imagen específica del juego a partir de la experiencia de inmersión directa en el espacio consagrado solo para los especialistas. La forma en que se mueven por el mapa, la precisión de sus clics, la forma en que se desenvuelven en los intercambios individuales, etc., pequeñas cosas que a un ojo que no posea las suficientes competencias parecen menores o insignificantes en comparación con las grandes jugadas que llaman la atención del público.

En consecuencia, se encuentra en esta instancia lo que Bourdieu refiere como un campo de producción restringido, en donde los productores producen para otros productores tanto bienes simbólicos como la forma de consumirlos y son valorados en virtud de la percepción específica de estos. Quienes no participan de esta interacción directa, aunque pueden percibir desde afuera la importancia de una acción en concreto no pueden

entender la totalidad de las mismas sino solo fragmentos específicos. Es aquí donde entra en juego la segunda instancia.

La otra instancia al interior del subcampo del juego competitivo es la instancia del espectáculo, la cual comprende a todos los agentes e instituciones encargadas de la transmisión, análisis y presentación de los enfrentamientos entre los jugadores e instituciones consagradas como dignas para competir: comentaristas, entrevistadores, personal técnico del espectáculo, camarógrafos (llamados observadores), etc. Estas instancias se encargan de clasificar determinadas jugadas dentro del juego o áreas dentro del mapa del mundo virtual y de presentarlas, realizando una traducción de la acción seleccionada a través del comentario y análisis según criterios basados en sus competencias culturales específicas. Se trata en suma de una acción de curaduría del gameplay en la que participan colaborativamente los observadores, analistas y demás encargados del espectáculo con la finalidad de transmitir a la audiencia lo que consideran es una imagen digna de ser vista. Así, le apuntan a llegar a todo el público posible mediante el comentario al hacer la acción del juego inteligible y consumible tanto para jugadores de alto nivel no profesionales (quienes pueden disfrutar “más” de lo que ven y se muestra) como jugadores casuales con una mínima cantidad de capital cultural (a través de la “emoción” transmitida por los comentaristas). En este sentido, el espectáculo se constituye campo de la gran producción cultural al interior del mercado de los bienes simbólicos.

4.2.3. Instancias de gran producción simbólica: la imagen profana

Por el otro lado, se encuentran vías no consagradas institucionalmente y que siguen otro tipo de lógicas en su reconocimiento: la vía del streaming y la creación independiente de contenidos digitales, como videos. Las extraordinariamente difíciles condiciones de entrada al subcampo de producción consagrada, las cuales exigen objetivamente a un tipo específico de agente y de la superación de distintas instancias de la competencia solo logran ser cumplidas en su totalidad por un reducido número de sujetos que entran a competir por un también reducido número de posiciones disponibles en relación con el espectro total de agentes en el campo. Con la finalidad de lograr la valoración de su propio capital y su marca-agente quienes no cumplen con estos requisitos pueden optar por perseguir una carrera en el mundo de la creación de contenidos, el cual se presenta engañosamente como de fácil acceso y menor esfuerzo externamente.

Si bien en este ámbito, como se ha mencionado en repetidas ocasiones a lo largo del presente capítulo, la tenencia de determinado capital cultural, tanto incorporado como institucionalizado, es valorada y reviste una potencialidad estratégica de posicionamiento de marca, entra en juego con otro tipo de capitales propios del campo del streaming y del entretenimiento virtual. Si bien ser un jugador de elo alto puede atraer a un número significativo de audiencia, especialmente si lo hace en un servidor valorado como de los mejores; esto no es suficiente para ocupar una posición privilegiada al interior de esa profesión. Se requieren de otro

tipo de aptitudes ligadas al mundo del entretenimiento para lograr ocupar una posición dominante, representando esta ventajas y posibilidades estratégicas específicas. Entre este tipo de disposiciones y capitales cobran valor una performatividad específica del agente-jugador, los valores de producción de la imagen que se presenta, la presencia y colaboración con otros agentes-productores, etc.

Al interior de este espacio de producción, circulación y consumo de bienes simbólicos ocurre un fenómeno similar al descrito por Bourdieu cuando analiza el campo del periodismo. En un apartado de su reflexión sobre la televisión el autor señala, al hablar de algunas estrategias de manipulación sutiles a las que recurren los medios, que los periodistas suelen apelar a una especie de lógica de Caballo de Troya, *“introduciendo en los universos autónomos productores heterónomos que, con el apoyo de fuerzas externas, recibirán una consagración que no pueden recibir de sus colegas”* (Bourdieu, 1997:86). Se refiere en concreto a que los medios tienden a invitar a supuestos “expertos” de temas específicos que al interior del campo de sus disciplinas específicas no gozan de una posición dominante. La exposición que logran a través de la exposición mediática, sin embargo, tienen efectos profundos en los universos mismos en lo que participan y los puede llevar a alcanzar un reconocimiento e influencia que de otra manera no alcanzarían. Del mismo modo, quienes le apuestan al mundo del streaming le apuntan a una consagración externa al rígido universo de la ortodoxia del juego profesional. Este reconocimiento se presenta por el crecimiento de audiencia de la marca, la mayor visibilidad alcanzada.

El mundo del streaming y la creación de contenidos le apuestan a una gran producción simbólica que busca abarcar el posible mercado con todo tipo de productos culturales (la imagen) para todo tipo de consumidores. Bajo estas características, quienes se dedican a producir contenidos enteramente relacionados con League of Legends solo representan una fracción de ese gran mercado dirigida a una población específica de videojugadores. Se encuentran entonces creadores de contenido de todos los tipos: educativos, centrados en el entretenimiento, entrenadores no afiliados con la competencia oficial, comentaristas independientes, etc. Este tipo de agentes que incursionan en el mundo del streaming buscan una consagración de su propia marca que no logran adquirir por medio de las vías institucionales de consagración presentes: los jugadores buscan la consagración de su juego, los comentaristas de su comentario, los analistas y entrenadores de sus conocimientos, etc. Luchan por redefinir lo que significa jugar League of Legends, pero desde posiciones no consagradas ni institucionalmente legitimadas.

4.2.4. Hardcore vs Casual

El campo de los deportes electrónicos en conjunto parte de las luchas por la distinción de un determinado grupo de jugadores en relación con el conjunto de videojugadores totales al interior del campo de los videojuegos: la división entre *hardcore* y *casual*. Estas dos categorías, a menudo usadas para comparar dos

tipos de videojuegos entre ellos, videojuegos hardcore y videojuegos casuales, han sido el objeto de extensas discusiones desde la perspectiva del diseño de videojuegos (Juul, 2010), y sobre los estereotipos que se les asignan a determinado tipo de jugadores según sus prácticas y preferencias (Chess et al., 2017; Paaßen et al., 2017). En el contexto particular de esta tesis, sin embargo, estos no son los usos que se le darán a esas categorías. Por el contrario, las categorías de *Hardcore* y *Casual* serán utilizados más que todo como descriptores del tipo de relación particular que los agentes en el campo de League of Legends perciben en relación con su oficio y con los demás agentes e instituciones.

Los agentes que ocupan posiciones dominantes en el campo según el capital total que poseen, es decir agentes relacionados con los espacios consagrados institucionalmente de la competencia, se autodefinen como grupo en virtud del nivel de compromiso que mantienen con el juego y en relación con el resto de los agentes del campo. Definen sus prácticas, formas de pensar y de actuar como completamente alejadas de lo casual, llegando incluso a manifestar desprecio por lo que perciben bajo esa categoría.

Tanto quienes participan de las pugnas y apuestas consagradas del subcampo del juego competitivo como los que buscan la consagración desde la heterodoxia a partir de la creación de contenidos y streaming constituyen conjuntos de jugadores dedicados al videojuego. Conjuntamente se distinguen del espectro amplio del universo de jugadores posibles a partir de su dedicación al videojuego (no solo temporal), el capital cultural que poseen y el conjunto de relaciones que poseen con otros agentes en posiciones similares a las que ocupan en virtud de sus trayectorias particulares. Aun así, estos dos conjuntos en sus luchas, apuestas y estrategias se encuentran fuertemente diferenciados el uno del otro.

Se propone entonces que las categorías de *casual* y de *hardcore* son la distancia que establece un determinado conjunto de agentes al interior del campo frente a otros grupos a partir de la percepción que tienen sobre la dedicación al videojuego de dichos agentes y la propia. Como consecuencia, los agentes que ocupan las posiciones dominantes en el campo desde el camino de la consagración legítima, perciben a los streamers y creadores de contenidos como menos dedicados en el juego, más casuales. Los segundos perciben como más dedicados a los primeros, incluso si comparativamente ellos le dedican más horas al juego por su trabajo, y más casuales a los no streamers y jugadores que ocupan posiciones más bajas en la tabla de puntuaciones. El siguiente dibujo expresa esta relación:

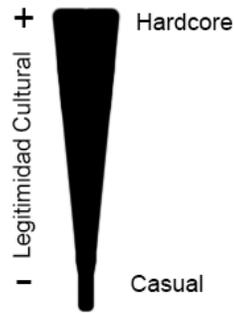


Ilustración 13 Percepción de la intensidad de la relación con el juego por parte del agente a partir de su posición en el campo. Dibujo realizado por el autor de esta tesis.

Una posición que goza de una mayor legitimidad cultural al interior del campo que a su vez requiere una mayor cantidad de capital cultural en todas sus formas, es percibida como garante de una relación más estrecha y directa con el juego (hardcore). Por el contrario, entre menor la legitimidad cultural en relación con la posición que se ocupa, se percibe una menor intensidad de la relación que se mantiene con el juego (casual). Estas formas organizativas de la realidad de los agentes son fruto de la incorporación de las condiciones objetivas del campo de lucha en el que participan y sus lógicas específicas. Actuando como esquemas de percepción y acción, estas disposiciones actúan como una matriz generadora de prácticas sociales. En el siguiente gráfico se expresa el esquema cognitivo de pares de oposición¹⁰¹ en el que se basan las divisiones que se hacen a partir de la relación que presumiblemente se mantiene con el juego y de la cual se desprenden distintas prácticas de distinción frente al resto de los agentes:

+Mayor Legitimidad Cultural/-Menor Legitimidad Cultural

Hardcore/Casual

Bueno/Malo

Legítimo/Ilegítimo

Digno/Indigno

Cercanía al juego/Lejanía al juego

¹⁰¹ Esquema realizado por el autor de la tesis. Al leerse de forma vertical, se puede observar que los conceptos se encuentran agrupados por afinidad.

Serio/Despreocupado

Jugar por ganar/Jugar por diversión

Entre mayor es la legitimidad cultural que posee el agente, es percibido como más hardcore y por lo tanto más cercano al juego. Esta cercanía al videojuego, entendida como una entrega desinteresada al mismo, es expresada por el nivel de habilidad al interior del videojuego (capital cultural incorporado) y lo hace mejor que otros agentes con menos capital y legitimidad. La consagración institucional en la competencia, signo de una mayor legitimidad cultural, produce agentes más dignos y legítimos de jugar el juego comparativamente con el resto de jugadores. Las características objetivas de la competencia hacen que el objetivo máximo del juego sea jugar para alcanzar la victoria, por lo que el juego se debe tomar en serio permanente. Jugar seriamente es en sí, lo que define a los esports.

4.2.5. El amor al juego por sobre todas las cosas

Los agentes que ocupan las posiciones dominantes al interior del campo de LoL en Colombia a partir de su volumen de capital cultural institucionalizado o que se encuentran en vías de profesionalización perciben su relación con el juego como más pura y directa que la del resto de los agentes del campo. Es decir, sienten que los demás son menos *hardcore* en su relación con el juego que ellos, más casuales. Estas diferencias y distancias principalmente se expresan a través de juicios proferidos por los agentes y en algunas de sus prácticas y tomas de posición. Estas formas de percibir a los otros parten de la posición particular que se ocupa en el campo y de la legitimidad de la misma.

La no pertenencia al grupo de los dominantes por la insuficiencia de capital tiene una causalidad natural para los agentes: una relación menos profunda con el videojuego y la presencia de determinadas actitudes “impropias”, a las cuales se les atribuyen concepciones morales:

“Yo siempre he dicho que un buen jugador de League of Legends...que para mí los buenos jugadores se dividen en 2. Unos son los que llegan al competitivo y los otros son los que tienen el nivel suficiente por ejemplo para ser streamers, para tener sus transmisiones en vivo, pero de los cuales de verdad tú puedes aprender y no solamente porque eres gracioso o que eres atractivo o demás, sino que de verdad tienes las habilidades no para ser un jugador profesional, pero si lo suficiente para enseñar a los demás en transmisiones.” (David Santiago "Stark" López Barreto, entrenador y analista de LoL. Comunicación personal, 2 de febrero de 2022)

En este comentario realizado por “Stark” para referirse a los distintos tipos de buenos jugadores que existen se puede observar como a priori afirma con naturalidad que, aunque los streamers y creadores de contenidos pueden llegar a tener un capital cultural considerable (lo suficiente para que gente *como él* aprenda), la posición que ocupan en un espacio con una menor legitimidad cultural hace que naturalmente tengan las

habilidades “no para ser un jugador profesional, pero sí lo suficiente para enseñar a los demás en transmisiones”. Del mismo modo, se puede ver cómo rechaza todos aquellos rasgos ajenos a la habilidad en el juego como ser “gracioso” o “atractivo” y los considera irrelevantes y propios de jugadores que los necesitan para resaltar entre el resto al no ser tan “buenos” jugadores.

Se encuentra un sistema de clasificación moral en donde jerárquicamente el conocimiento y dedicación al juego son vividos y valorados como el valor máximo de la vida. La intensidad del interés que se percibe por el videojuego es homóloga con la posición que se ocupa y la que ocupan los demás. Entre más intensa la relación con el videojuego, más alta es la posición que se ocupa en el campo. Entre menos intensa, más baja la posición. Los agentes inmersos en el juego del campo adoptan una disposición ética que se caracteriza por el ascetismo de la relación con el videojuego, marcada por el autosacrificio, la dedicación al mejoramiento de la habilidad y la negación de los beneficios sociales y económicos que alcanzar una posición dominante les presupone como la motivación principal detrás de sus actos.

El amor por el juego que se percibe en las actitudes y las prácticas, tanto las propias como las del resto, se transforma en el principio orientador de los juicios morales que se profieren sobre los demás y adoptan la forma de una disposición ética que rige el “cómo se debe ser” ante el mundo. Esta actitud y esquema de clasificaciones morales solo son inteligibles si se comprende que el desinterés que manifiestan por lo ajeno al juego y su dedicación al mismo revisten un valor estratégico específico al interior de las lógicas del campo. Este código ético y moral se puede expresar por medio del siguiente esquema de pares de oposición¹⁰²:

Nosotros/Ellos

Amor al juego/amor al dinero

Desinterés/Interés

Bueno/Malo

Profesional/No profesional

Dedicación/Mediocridad

Resaltar/Ser uno más del montón

¹⁰² Esquema realizado por el autor de esta tesis. De manera vertical a la izquierda los conceptos y actitudes se relacionan entre ellos como parte de un código ético y moral que rige las prácticas de los agentes que perciben tener una relación más “pura” con el juego. Por el otro lado, se oponen a actitudes señaladas de representar una relación viciada con el juego y cargada de motivos ulteriores.

Al hablar de la moral el filósofo germánico Friedrich Nietzsche (2003:57-58) critica el hecho de que se dé por sentado que las palabras “bueno” y “malo” revistan por sí mismas un valor incuestionable. Por el contrario, sostiene que el valor que se le otorga a los valores morales no es una propiedad intrínseca de los mismos, sino que es el producto de vicisitudes históricas específicas, y que por lo tanto, es susceptible de ser analizado y criticado. De forma similar, al hablar de las características del signo lingüístico, Ferdinand de Saussure (2007) afirma que la relación que conecta al significado y el significante es arbitraria. Es decir, que el valor que reviste el signo no parte de sí mismo, sino que ese valor se desprende de las relaciones de semejanza y des-semejanza que establece con otros signos al interior de un sistema lingüístico.

Al hablar de códigos morales y disposiciones éticas, una vez se entra a analizarlos, es posible regirse bajo un principio similar. Es decir, se puede partir de la base de que el valor que revisten determinadas prácticas y esquemas morales no depende de lo que estas pueden representar de manera aislada, sino de la relación que mantienen con otras bajo una lógica específica. En este caso, la lógica específica del campo. La noción de economía de los bienes simbólicos planteada por Bourdieu en su obra es particularmente esclarecedora. Esta noción permite explicar incluso las prácticas en apariencia más desinteresadas como orientadas por un interés económico en persecución de los capitales del campo (Gutiérrez, 2005).

Este esquema moral, presente al interior de todos los agentes que lo incorporan en mayor o menor medida dependiendo de la posición que ocupan en el campo, es generador no solo de juicios sino de prácticas sociales de diferenciación entre los agentes. En los siguientes apartados cada uno de los ítems que componen el esquema serán explicados y profundizados.

4.2.6. El autosacrificio como forma de amor por el LoL

El valor estratégico del autosacrificio, de jugar a pesar de todo y de no rendirse ante las adversidades, principalmente económicas y en relación a las opiniones de la familia, recae en que independientemente de las circunstancias puede permitirle al jugador ser visto por otros que valoren lo que ven en él. La oportunidad de que el propio juego sea visto, valorado y apetecido por organizaciones más prestigiosas, sin importar las condiciones contractuales y laborales, es solo uno de los ejemplos en que esta actitud de entrega puede servir como entrada a posiciones más dominantes en el campo que a su vez se terminan convirtiendo en condiciones económicas más estables, mayor visibilidad de marca-agente, etc.:

“La verdad depende mucho de la organización en la que estés y...y si realmente tú no necesitas depender del sueldo que te brinde el equipo. Si obviamente es un equipo de tabla alta o es un equipo que tú digas que ah no! ellos tienen buenos patrocinadores, etc. digamos que si se puede estar hablando de un sueldo estable. Pero ya si es un equipo al que nadie le ve futuro o que ya anda muchos años en la liga estancado, ya tú dices como ‘no, en este equipo realmente no voy a generar nada de ingresos entonces no me debo de preocupar por eso sino en

destacar individualmente para ya que otro equipo me escoja' que era lo que vimos que pasó conmigo al comienzo.”
(Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

El nivel de desempeño que se tiene al interior de la competencia de e-sports se percibe hasta cierto punto como proporcional al amor y dedicación que se tiene a LoL. Se piensa que, a mayor disciplina, entrega y dedicación, mayor es el éxito que se puede alcanzar. El éxito se transforma en una medida del amor al juego desde los esquemas de percepción de los agentes inmersos en la lucha del campo. Siendo así, ven la necesidad de expresar y referenciar su amor al juego como un signo que los distingue del resto de los agentes en sus prácticas de consumo (que se manifiestan, por ejemplo, como preferencias personales) y los juicios que profieren sobre las exigencias de su oficio y que los distinguen del resto de jugadores, entre otros.

Al hablar de sus preferencias personales frente al streaming y otros contenidos audiovisuales digitales, por ejemplo, las elecciones que hacen se basan predominantemente en el valor educativo que pueden encontrar en un streamer y nunca en su valor de entretenimiento. Jerárquicamente, el nivel de gameplay o de conocimiento del juego ocupan las más altas posiciones en sus esquemas morales, mientras que lo ajeno a esta visión, es percibido como negativo o ni siquiera se menciona. Los siguientes fragmentos de entrevista pueden ser bastante ilustrativos al respecto:

*“El contenido que yo consumo también va de la mano del juego y es más que nada por lo... por lo [sic] que había mencionado anteriormente, es la pasión y el gusto por el juego. Me gusta mucho ver a Jankos¹⁰³ jugar, de él **he aprendido** muchas cosas de la Jungla o sea que un jugador profesional **realmente bueno** eh... no solo cumple con su rol sino **entiende también los roles de sus compañeros** porque así se encuentra muchísimo más fácil dentro de la partida y cuál es el rol que él tiene que cumplir para llegar a la victoria. Eh... Es una ventaja muy grande que puedes llegar a tener conocer lo que tienen que hacer tus aliados para tú salir adelante en una partida. Entonces me gusta mucho ver a Jankos. Anteriormente mencionaba a Faker¹⁰⁴, sigo mucho a Nemesis¹⁰⁵, me gusta también ver creadores de contenido como Gosu¹⁰⁶ o como Drututt¹⁰⁷ que es un Top Laner de Europa **mecánicamente brillante**. Entonces sí. (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022. El resaltado es del autor de esta tesis.)*

Todos los streamers mencionados por Darkin en este fragmento son jugadores profesionales muy reconocidos, exjugadores profesionales y jugadores de la élite global. Del mismo modo, su valor se presenta

¹⁰³ “Jankos” es un jugador profesional de uno de los equipos más prestigiosos de Europa, G2. Ha ganado múltiples títulos regionales e internacionales.

¹⁰⁴ Como se ha mencionado anteriormente, “Faker” es el jugador más reconocido de la escena global de League of Legends como e-sport, siendo ganador no solo de múltiples títulos domésticos en la región más prestigiosa sino de 3 campeonatos mundiales.

¹⁰⁵ Nemesis es un exjugador profesional europeo. Cuando competía, hacía parte de Fnatic, uno de los equipos más reconocidos de Europa.

¹⁰⁶ Gosu es un jugador de elo alto en el servidor norteamericano, particularmente reconocido por sus grandes habilidades con el campeón Vayne, uno de los más difíciles de juego.

¹⁰⁷ Drututt es un jugador que ocupa una alta posición en la tabla de clasificación del servidor europeo.

en modo de halagos a su habilidad o a lo educativo que resultan, dejando a un lado otro tipo de rasgos que los identifiquen. Por ejemplo, “Jankos” no solo es conocido por su gameplay sino por mostrarse extremadamente emocionado y ruidoso en stream, riéndose de todo y burlándose de sí mismo. “Drututt” constantemente se queja del juego y discute con su audiencia en tono airado. Rasgos que para otro tipo de audiencia determinarían su preferencia o disgusto por estos jugadores no se mencionan o se consideran irrelevantes. El valor del entretenimiento que pueden representar se niega totalmente.

*"Siempre he sido muy crítico con el contenido que hay de League of Legends en internet porque siento que hay mucha gente que por ser... que **por ellos tener divisiones altas creen que eso les da el derecho a hablar** y creo que de pronto no entienden la magnitud que la opinión de esas personas tiene en la comunidad. Entonces yo sí sigo a personas, por ejemplo, Caedrel¹⁰⁸ que es de la liga de Europa. Siento que lo que suele decir normalmente es muy acertado y me encuentro muchas veces de acuerdo con lo que él dice. LS¹⁰⁹ es otra figura bastante... controversial muchas veces estoy de acuerdo con él, porque siempre el tipo sabe muchas veces de lo que habla, pero otras veces no siento que a veces... suelo diferir bastante de él. [...] **como ya soy coach y demás mi perspectiva se volvió muy analítica.**"* (David Santiago "Stark" López Barreto, entrenador y analista de LoL. Comunicación personal, 2 de febrero de 2022. Resaltado por el autor de esta tesis)

En este fragmento se puede apreciar como Stark, así como Darkin, únicamente se refieren a contenido relacionado al juego producido por figuras de autoridad reconocidas. Stark lo explica diciendo que *“como ya soy coach y demás mi perspectiva se volvió muy analítica.”* Del mismo modo, solo resalta el valor analítico de este tipo de contenidos. Un aspecto que resulta llamativo de este fragmento es que el nivel de aprobación que manifiesta frente a la postura de distintos streamers depende del capital cultural institucionalizado que poseen. Critica y descalifica a streamers que *“por ellos tener divisiones altas creen que eso les da el derecho a hablar”*, jugadores que no cuentan con un volumen de capital institucionalizado suficiente. Con LS, que no tiene una trayectoria estelar, al interior de los e-sports pero que debido a su popularidad ha logrado aproximaciones desde la heterodoxia y que tiene ideas heterodoxas al respecto de cómo se juega el LoL, manifiesta respetar su conocimiento, pero no siempre estar de acuerdo. En cambio, con Caedrel, que ha seguido una carrera totalmente ortodoxa bajo las lógicas del campo, el nivel de aceptación que manifiesta es mayor.

4.2.7. La seriedad, disciplina e iniciativa

Dentro del esquema moral que incorporan en mayor o menor medida los agentes que participan del juego del campo, el videojuego moralmente se eleva a una categoría de sacralidad absoluta y absoluto ascetismo.

¹⁰⁸ Caedrel es un jugador retirado y actualmente comentarista/analista de la liga europea.

¹⁰⁹ LS fue mencionado anteriormente en la sección de streaming. Streamer y analista/entrenador, su reconocimiento al interior de la esfera de actividad de streaming ha llevado a que ocupe posiciones dominantes en el campo, aunque no cuenta con el capital cultural institucionalizado que normalmente demandarían.

La relación que se mantiene con el juego, al ser este el oficio, se presenta como desinteresada. Todo componente lúdico o recreativo del videojuego es visto con reproche y lograr alcanzar la victoria se convierte en el fin último de la práctica y de la profesión. La atención al más mínimo cambio acontecido al interior del juego y la inversión de tiempo al perfeccionamiento del propio gameplay, por las necesidades objetivas del oficio que se ejerce, se expresan en continuos llamados a la autodisciplina y la permanente vigilancia del propio gameplay:

"La disciplina. El simple hecho de hacer el trabajo que no le toca a alguien [sic] o mostrar iniciativa por él o... o ayudar al equipo a tener mejores resultados. Eso es lo que diferencia a un jugador y eso es lo que el día de mañana le va a dar buenas referencias para entrar a un equipo mejor o simplemente ser fichado por una academia de Norteamérica, etcétera." (Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

Por la necesidad de mantenerse no solo actualizado a nivel de juego para poder dar la competencia, sino de “resaltar” individualmente, los agentes valoran positivamente tener una actitud que se caracteriza por la toma de iniciativa, la autodisciplina y el desprendimiento. Expresar un interés desinteresado, valga el oxímoron, por el oficio se transforma así en una disposición que tiene un valor estratégico. Mostrarle al staff y a los compañeros de equipo una actitud de desear aprender desinteresadamente y de estar siempre dispuesto a mejorar puede convertirse en un futuro en importantes referencias laborales.

"Y eso ya depende de cómo está el meta en esos días, entonces si le toca estar a uno digamos que muy adelante y no esperar que un coach le diga a uno 'mira que metieron este campeón o mira que van a realizar estos cambios' sino que sea uno el que tome la iniciativa y muestre el interés por ayudar al equipo y hacer ese trabajo de más que no te toca, pero si realmente estás interesado que tú y tu equipo obtengan buenos resultados, lo vas a hacer sin, digamos que algo a cambio."

(Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

Como se mencionó en el apartado dedicado a hablar de los capitales en pugna en el campo, el entrar a ocupar una posición privilegiada principalmente con base al capital social y no al capital cultural que se posee, es visto con desprecio y reprobación. También se hizo alusión a que paradójicamente, incluso quienes se han valido expresamente de las referencias personales y profesionales debido a la insuficiencia del capital cultural institucionalizado, muestran un fuerte rechazo ante el “amiguismo” de la escena. ¿Qué es lo que distingue una relación social de la otra a los ojos de los agentes? La percepción externa que se hace de los agentes involucrados. Si son dos agentes que gozan de prestigio por su volumen de capital, las referencias son apenas una conclusión natural de una relación laboral. Pero si se percibe un desequilibrio en el volumen

de capital, fundamentalmente cultural institucionalizado entre ambas partes, se entra en sospecha de amiguismo y falta de méritos.

Las relaciones aceptables que se establecen con los demás agentes, desde el esquema moral al que nos referimos, se justifican como originarias de una relación fundamentalmente profesional. Intereses en común y amistades, son aristas secundarias a la relación que se comparte por los pares con el oficio o consecuencias de la misma. Dejar una buena impresión de la propia actitud frente al trabajo, frente a los pares, se hace parte importante de la forma en que “se debe ser” ante el mundo y estratégicamente se presenta como una forma de establecer relaciones socialmente aceptables entre agentes.

Las relaciones son bastante parecidas, son cinco personas que están eh... con un mismo objetivo que es mejorar, es ganar entonces son tus compañeros y lo más óptimo es que los trates como tal y hasta en muchas instancias los compañeros que yo he llegado a tener los he conservado de amigos porque son personas con intereses similares a los míos, con actitudes bastante positivas y de cada uno lo que a mí me gusta hacer en los equipos en los que formo es dejarles una huella para que ellos mejoren no sólo como jugadores sino como profesionales en general. (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

Ganar al interior del juego se transforma en el fin último de la práctica individual. Se juega para ganar y como tal dar cuenta de la mejoría individual. Así, las elecciones dentro del juego a nivel personal se toman bajo un principio de eficiencia más que de preferencia personal. De hecho, la eficiencia se transforma en la máxima preferencia personal. Se juega lo que tiene más oportunidades de ganar y se disfruta hacerlo.

“Yo no tengo ninguna preferencia personal, sino que solamente juego lo que está fuerte en el parche en ese momento. Juego los campeones solamente cuando están fuertes, los practico cuando están fuertes y si me toca jugar Teemo¹¹⁰ mid porque ahorita es el meta actual lo voy a jugar. Si me toca jugar lo que sea Meta lo jugaré y me acostumbraré a jugar eso porque a mí me encanta jugar con lo que mejor esté fuerte en este momento.” (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

4.2.8. El desinterés por el juego y la “mediocridad latinoamericana”

Del otro lado de la moneda, en oposición al amor al juego, se expresa un desdén y hasta desprecio generalizado por quienes no muestran en su actitud, la intensidad de su práctica o los resultados obtenidos, poseer una relación de interés profundo por LoL. Recordemos que el interés por el juego se utiliza como la medida principal de valoración de los pares y la explicación máxima del éxito al interior de la competencia. Desde esta perspectiva, entre más interés (amor) tiene un agente por LoL más éxito profesional puede

¹¹⁰ Teemo es un campeón de League of Legends. Sus habilidades son sencillas y el diseño visual de caricatura es un tejón regordete con sombrero verde y pantalones que se ha vuelto una especie de mascota del juego. Es en general un campeón “no tan serio”.

alcanzar al esforzarse más como resultado. Los jugadores más exitosos y reconocidos a nivel global son, naturalmente a partir de este punto de vista, los que más se esfuerzan.

Quienes no cumplen con este tipo de expectativas, no tienen una carrera particularmente exitosa; o peor, se quedan “estancados”, no hay movilidad ascendente en su trayectoria profesional o no se muestran permanentemente dispuestos a la práctica y el aprendizaje, son percibidos por los demás agentes de manera negativa y son clasificados como mediocres, no merecedores de su posición. Esta supuesta falta de interés y amor por el juego se explica porque se percibe que la relación que se mantiene con el LoL está viciada por intereses ajenos al juego mismo, siendo el más perverso el dinero desde la moral que hemos estado explicando:

[Tras preguntar sobre el alto índice de retiro de jugadores] *"Em... es buena pregunta la verdad. Realmente supongo que ya después de cierto tiempo se pierde esa llama, se pierde esa... esa... esa [sic] pasión de realmente hacerlo porque quieres ganar, porque ese tiene que ser el enfoque una vez que comiences a jugar competitivo no es lucrarte dinero, no es ... nada por el estilo alrededor de ello, de... de ganar por...por [sic] recompensas o por algún tipo de conocimiento sino más que nada es... porque te gusta, porque te apasiona y entonces cuando ya llevas tanto tiempo jugando eh... y digamos potencialmente no tuviste los resultados que quisiste comienzas a desenfocar tu motivación, por simplemente, como se dice aquí en Colombia "farmear"¹¹¹ dinero."* (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

Este fragmento de entrevista expresa muchas de las posiciones comunes expresadas por todos los entrevistados incluyendo a los creadores de contenido. El retiro de la competencia profesional, en este caso, es visto como una disminución de la intensidad de la relación que se mantiene con el juego, lo que lleva a jugar sólo por dinero. La misma explicación se da al bajo desempeño de los equipos y en general de la región latinoamericana comparativamente con el resto de regiones en el escenario internacional. Más que ser un problema estructural de la organización de la competencia, diferencias en las condiciones materiales de la misma u otro tipo de posibles variables, una especie de “mediocridad” latinoamericana es la causa de todos los males o al menos es la explicación principal que se le da al nivel de la competencia en la región. Esta mediocridad es el rótulo que se utiliza para designar una relación viciada con la profesión y con el juego: la “falta de ganas”, el jugar únicamente por dinero, etc.

¹¹¹ Si bien la palabra “farming” en inglés puede entenderse como relacionada a actividades de agricultura, tiene otra connotación al hablar desde los videojuegos. En los videojuegos, farmear se refiere a realizar una actividad monótona y repetitiva al interior de un videojuego para adquirir un beneficio a largo plazo. Así, matar una y otra vez los mismos monstruos al interior de un RPG durante períodos extendidos de tiempo para subir de nivel es farmear experiencia, jugar al día múltiples partidas de LoL para subir de división durante un lapso de varias semanas o meses es farmear puntos, etc.

"...Y si...hasta que Latam [sic] no cambie la mediocridad y que, que todos los jugadores digamos que se pongan tryhard¹¹², de que mucha gente actualmente, por decirlo en términos un poco malos, está es robando en las organizaciones. Tienen demasiadas oportunidades, lo tienen todo literalmente y no aprovechan eso, simplemente les da igual o no se toman en serio lo que están haciendo y se nota que el [sic] únicamente lo hacen es por dinero."

Silver

Las diferencias de nivel entre las distintas competencias y regiones se expresan profundamente en las prácticas deportivas y en el discurso, independientemente de la posición que se ocupe en el campo. Las elecciones estratégicas al interior de juego (meta) son quizás la muestra más clara de esto. Como se mencionó brevemente durante la introducción al explicar el funcionamiento del juego, League of Legends es un videojuego de gran complejidad en muchos aspectos. Entre todos estos rasgos de dificultad, sobresale la existencia de más de 150 campeones con habilidades distintas y de cientos de objetos distintos que se compran para potenciarlos. La elección que se hace del campeón antes de iniciar la partida, la disposición de las runas¹¹³, la estrategia del equipo y los objetos que se compran son todas decisiones que el jugador debe tomar por su cuenta a partir de las características específicas del enfrentamiento.

A nivel profesional, existen analistas estadísticos cuya principal función es estudiar los porcentajes de éxito de estas distintas elecciones en distintos contextos y formular así posibles estrategias para un equipo en cuestión. Para el resto de los jugadores, existe un amplio número de sitios web que contiene información de este tipo al alcance de todo el mundo. Cada decisión de juego que toma un jugador profesional al respecto de sus runas, objetos y selección de campeones, tanto en su cuenta personal como a nivel competitivo, es registrada y puesta a la disposición del público general. Estas especificaciones reciben el nombre de "build".

¹¹² Término utilizado en los videojuegos para indicar un nivel de esfuerzo y concentración extremos en el gameplay. Tryhardear es ponerle todo el empeño, toda la atención, etc. Desde un punto de vista de jugador casual, tryhardear es un atributo negativo, es quitarle al juego su connotación recreativa y lúdica.

¹¹³ Antes de cada partida, durante la selección de campeón, el jugador debe armar un árbol de habilidades que modifica el estilo de juego de su campeón y algunas de sus estadísticas. Este sistema recibe el nombre de runas. Las runas, en teoría, se deben acomodar a las condiciones específicas de la partida. Por ejemplo, si el equipo enemigo tiene una gran cantidad de campeones que hacen daño mágico, se pueden seleccionar runas que amplifiquen la resistencia ante ese tipo de daño. Las runas tienen distintos efectos y sinergias entre ellas, pero a grandes rasgos dictaminan la forma en que se debe conducir el jugador al interior del juego para sacarles el máximo provecho posible.



Ilustración 14 Pantallazo de la frontpage del sitio ProGuides, especializado en registrar las builds de jugadores profesionales del mundo entero. Foto tomada por el autor de esta tesis.

Cientos de canales de video, ya sea en YouTube, Twitch u otras plataformas, graban las partidas personales de jugadores reconocidos en clasificatorias y las suben para el público general. Cuando Bourdieu habla del periodismo señala que por un efecto de enclaustramiento del campo periodístico nadie lee más a los periodistas que los propios periodistas (Bourdieu, 1997). En League of Legends un efecto similar puede observarse en todos los niveles de juego, pero de forma particular en el profesional.

La capacidad de ver qué se está jugando y con qué runas y objetos está al alcance del navegador y de unos cuantos clics en el cliente del juego. Sin embargo, usar los mismos campeones que Faker¹¹⁴ con sus mismas runas y comprar los mismos objetos no quiere decir que se puede jugar como Faker. Las necesarias competencias para utilizar esas especificaciones al máximo potencial o de la forma en que las usa el usuario original dependen del capital cultural incorporado que se posea. Del mismo modo, la intención detrás de cada jugada, los cálculos estratégicos detrás de cada clic ni el movimiento de la cámara, entre otros, son inteligibles de la misma manera para todos los que consumen este tipo de imágenes por hobby o por trabajo.

Durante la historización del campo se mencionó la existencia de determinados centros y periferias dentro de una geopolítica del gameplay al interior de League of Legends. El éxito deportivo, las condiciones materiales ventajosas para el establecimiento y desarrollo de la competencia, el tamaño de la audiencia y el nivel de inversión económica se mencionaron como algunas de las razones que ubican a Corea del Sur, jerárquicamente la región más prestigiosa, como uno de los centros dentro del sistema. En la lucha al interior

¹¹⁴ Faker es el jugador más reconocido a nivel mundial de League of Legends. Con una carrera de casi una década (un tiempo largo en términos de tiempo del campo), ha ganado 3 campeonatos mundiales, múltiples títulos domésticos y otro tipo de reconocimientos.

del campo, en la cual se busca definir qué significa jugar League of Legends, la forma de juego dominante es la coreana y así se persigue como la forma en que se debe jugar.

Ahora bien, la forma en que jerárquicamente se organiza la competencia global es percibida según el esquema moral descrito anteriormente, desde la perspectiva de los agentes, la razón de la dominancia coreana es explicada porque los coreanos seguramente tienen una relación más pura, dedicada y desinteresada con LoL que el resto de jugadores del mundo. Por el otro lado, los malos resultados internacionales de Latinoamérica son fruto de una mediocridad y falta de seriedad y compromiso estructural propia del ser “latinoamericano”:

"[Los jugadores latinoamericanos] Cumplen digamos que una meta y al tener digamos que una mentalidad de... de mediocre ya se quedan estancados en eso. Entonces...mientras que nosotros tenemos esa mentalidad...únicamente tenemos esa mentalidad por ser de Latinoamérica. Entonces creemos que nunca vamos a ser aceptados en el exterior y que no vamos a tener más oportunidades. Pero yo siempre he dicho que si [sic] uno a lo que se dedique siempre tiene que ser el mejor en lo que...en lo que haga, si quiere destacar. Si no, vas a ser uno más del montón. " (Carlos "Silver" Jiménez*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

"Y yo creo que lamentablemente la mentalidad del latinoamericano está en sacar beneficio él propio todo lo que pueda y no el beneficio de la comunidad. Siento que, si de verdad todas las LVP de Latinoamérica quisieran de verdad hacer algo bueno, no estarían digamos tan divididas no habría necesidad de tener tantas LVP's porque la verdad tenemos ligas en las que prácticamente solo compite un equipo o compiten 2 equipos y el resto están ahí por propuesta o porque realmente no son tan malos para descender, pero nunca van a ser suficientemente buenos para ganar. Entonces Latinoamérica esta siempre un poco atrasada en lo que viene principalmente a ser la mentalidad, nos falta todavía muchísima mentalidad de querer mejorar y dejar de buscar el bien propio sino el bien de la comunidad. " (David Santiago "Stark" López Barreto, entrenador y analista de LoL. Comunicación personal, 2 de febrero de 2022)

Entre más alto es el puesto en la jerarquía del gameplay global a partir de la estructura de la competencia, el juego es más cercano a “como debe jugarse”. Aunque el mejor juego es el coreano, el norteamericano o el europeo siguen siendo más cercanos al ideal que el latinoamericano por la posición que ocupan como regiones de centro. Estas jerarquías no aplican solo para el juego competitivo, sino también para los servidores de juego. Tiene más valor alcanzar una posición alta en un servidor prestigioso que en un servidor como el latinoamericano. Por este motivo, como se vio en las hojas de vida de los jugadores al hablar del

capital cultural institucionalizado, los jugadores colombianos colocan tanto su rango en LAN¹¹⁵ como en NA¹¹⁶.

“en NA pues la gente se lo toma más en serio en algún sentido, en el sentido de que allá está la LCS¹¹⁷, entonces ellos allá también practican como sus campeones, o sea los pro players y los streamers buenos están en NA... entonces es mucho más competitivo en ese sentido [...] los que llegan aquí a challenger a grand master [en Latinoamérica], en general, también tienen esa misma mentalidad ¿no? Entonces no le meten como la ficha a jugar bien aquí en LAN ¿sí? Entonces es como, ‘no, es que estoy jugando en LAN, estoy jugando en un servidor meme, estoy jugando en un servidor que no le está metiendo nada... entonces yo porque, como habría de esforzarme aquí’. Entonces también por el mismo efecto, como por lo mismo que creen las personas pues la gente propia se encarga de no meterle toda la atención a las ranked de LAN, sino a NA. Entonces eso es lo que causa la disparidad de nivel y por eso es tan importante el rango en NA en vez de LAN.” (José "Pelican" Castillo Rojas, comentarista profesional de League of Legends. 17 de diciembre de 2021)

A nivel competitivo profesional, en donde las necesidades objetivas de la competencia implican que la eficiencia es a lo que apuntan los equipos para ganar, el qué jugar y cómo hacerlo son decisiones trascendentales que se toman en el oficio. Qué campeones seleccionar, qué campeones bloquear, qué estrategias utilizar, etc. Todas estas son decisiones que se practican tanto individualmente como en equipo con la ayuda de personal especializado. A pesar de ello, más que ser un proceso de prueba y error, de experimentación, se presenta una permanente imitación de lo que hacen los mejores y la adaptación de esto a las condiciones al propio gameplay. Esto hace que en general en todas las regiones, independientemente de la posición que ocupan en la competencia global, a grandes rasgos las selecciones de campeón y builds guarden muchas similitudes la una con la otra.

"Si hay una emulación porque a fin de cuentas uno aprende de los mejores y yo creo que la forma en que esas grandes ligas llegan a las conclusiones que llegan para ellos salir a jugar en la forma en que lo hacen tiene una prueba de error y un estudio y uno aprende de eso. Uno quiere intentar replicar ese juego de pronto si a uno no le sale es porque de pronto uno tiene que entender que hay ciertos factores internos de ellos que les permite que sea así." (David Santiago "Stark" López Barreto, entrenador y analista de LoL. Comunicación personal, 2 de febrero de 2022)

Llama la atención de Stark, que siendo entrenador tiene gran incidencia en las elecciones estratégicas del equipo, mencione que probablemente en ligas más prestigiosas en efecto haya estudios que comprueben la

¹¹⁵ Servidor de Latinoamérica Norte.

¹¹⁶ Servidor norteamericano.

¹¹⁷ Campeonato oficial de Norteamérica.

efectividad de sus elecciones en el gameplay. De entrada, los posibles estudios que se realicen en esas regiones, si es que realmente se hacen, tienen mayor validez que la experimentación propia.

Por supuesto, sería faltar a la verdad no señalar que consideraciones materiales y socio-históricas también se utilizan en el discurso para explicar las diferencias entre regiones y servidores. Sin embargo, las explicaciones de corte cultural (y en algunos casos recurriendo a estereotipos raciales) nunca se hacen a un lado y son las que guardan más peso.

"Creo que para nadie que conozca este mundo es un misterio que los asiáticos, por lo menos en los juegos de estrategia, siempre han sido muy buenos, o sea nos sacan muchísima ventaja, está el super servidor chino que la gente allá tiene un nivel ridículo de juego, es absurdo lo bueno que pueden llegar a ser y en cuanto al tema de Latinoamérica que siempre se nos ha menospreciado por así decirlo en cuanto al nivel que tenemos incluso con la división de Latinoamérica Norte y Latinoamérica Sur y del propio Brasil hay una diferencia muy, muy amplia." (David Santiago "Stark" López Barreto, entrenador y analista de LoL. Comunicación personal, 2 de febrero de 2022)

Desde la percepción de los agentes, los jugadores surcoreanos tienen una predisposición casi que genética a ser buenos en juegos de estrategia, son más disciplinados, etc. En resumidas cuentas, naturalmente son percibidos como mejores para el LoL. Esta valoración de los coreanos como los más cercanos al juego por sus características específicas se ve reflejada en Latinoamérica principalmente en el mercado de fichajes, en donde se importan jugadores coreanos de elo alto independientemente del capital cultural institucionalizado de que dispongan.

4.2.9. La forma del cuerpo humano y las diferencias entre el cuerpo masculino y femenino en el juego

Un análisis del campo de relaciones presentes en la escena de League of Legends como e-sport en Colombia no estaría completo si se dejara a un lado a lo que los agentes dedican su tiempo y esfuerzo: el videojuego en sí mismo. A partir del análisis de los 157 campeones de League of Legends (Anexos 4 y 6) fue posible encontrar sistemas de relaciones que daban cuenta de una forma específica de organizar el mundo principalmente a partir de la división sexual de los campeones. Estos sistemas de clasificación no solo muestran la forma en que se ordena el mundo desde el videojuego, sino que también hacen eco en la forma en que los millones de usuarios que este tiene se relacionan con el software por medio de su propia experiencia de juego.

A partir del análisis se pudieron encontrar diferencias en la contextura corporal fuertemente atadas a la diferencia sexual de los campeones. Concretamente, en el caso de las mujeres, la delgadez es prácticamente la única forma de la contextura corporal existente con un 91% entre el total de mujeres (58, es decir 37% del total de campeones). En todo el elenco femenino, 3 campeonas no entran en ninguna de las dos categorías por sus características corporales (2 animales y 1 monstruo) y solo dos son robustas. Estas dos últimas, Illaoi

y Sejuani, no solo son una excepción, sino que presentan rasgos con mayor presencia al interior de los campeones masculinos, como armadura y músculos que desafían la realidad. En el caso de los hombres la distribución de estas dos formas corporales es bastante menos desequilibrada, 53% de los hombres entran bajo la categoría de robusto, 41% son delgados y el restante 6% no pertenece a ninguna por sus características específicas (monstruosidad, animalidad, etc.)



Ilustración 15 Splash Art de Illaoi en League of Legends. Arte oficial de Riot Games.

Por supuesto, la división entre robusto y delgado es extremadamente general y deja de lado bastantes detalles. Para ser un poco más específicos, a partir del ejercicio realizado se condensaron distintos rasgos característicos de la corporalidad de los campeones. Esto permitió clasificar a los campeones según las formas de su cuerpo, la presencia de rasgos fuertemente sexualizados y en general de imágenes de lo masculino y lo femenino que organizan el mundo desde el videojuego principalmente entre los campeones. De este análisis se desprendieron las siguientes conclusiones: En primer lugar, que entre las mujeres predominantemente destacan por su frecuencia dos tipos de cuerpo: voluptuoso y esbelto. El primero corresponde a rasgos como la exaltación de las características sexuales del cuerpo femenino, la presencia de curvas pronunciadas y en general de formas que resaltan un cierto “sex-appeal” de los campeones femeninos. El segundo a una delgadez con curvas menos pronunciadas pero marcada por la armonía de la figura y las formas pequeñas. La presencia de otro tipo de cuerpos al interior del universo femenino de campeonas en el LoL tiene poca presencia o ninguna. La presencia de musculaturas, que son las más pronunciadas entre los hombres, solo se encuentra en 6 mujeres y de formas más moderadas y menos exageradas que en el caso de los hombres.

La segunda conclusión es que los cuerpos de los hombres se caracterizan en general por presentar músculos visibles en distintos grados. Se encuentran tres tipos de musculatura al interior de los hombres: músculos apenas definidos pero evidentes a la vista, músculos marcados fuertemente similares a la figura de un fisicoculturista, y finalmente músculos que escapan de la realidad por su tamaño exagerado similar al de un personaje de comics. La mayoría de los campeones del sexo masculino tienen formas corporales afines a la

primera de estas formas de musculatura y a la última. De todos los hombres, solo dos no tienen ningún tipo de musculatura visible.



Ilustración 16 Ejemplos de musculatura caricaturesca y ajena a la realidad. Estos dos Splash Arts corresponden a los campeones Dr. Mundo y Garen. Artes oficiales de Riot Games.

Se propone una imagen de los hombres y las mujeres caracterizada por la juventud, una figura atlética y una belleza generalizada. En el caso de los hombres, tanto la forma de los cuerpos como la vestimenta realzan los músculos de los campeones, dando una imagen de fortaleza física y buena salud. En el caso de las mujeres, sus curvas y su rostro reciben más atención mientras que su figura tiene un aspecto más frágil y delicado. Entre todo el elenco de campeones de League of Legends, solo un campeón escapa a las clasificaciones anteriormente señaladas al tener un cuerpo marcado por la obesidad: Gragas. Tanto los hombres como las mujeres, en términos generales, no aparentan más de treinta años. Por supuesto, hay excepciones, pero la juventud es una constante del elenco en general. Otra constante, como se verá a continuación, es que formas de vestir en concreto se encuentran casi exclusivamente asignadas a un sexo específico. En el caso de las mujeres, la ropa tiende a tener un valor de uso de exhibición y de realzar su figura. En el caso de los hombres, tiene una función más relacionada al combate y a la lucha.

4.2.10. La vestimenta y la clasificación de los campeones desde lo visual

Concretamente, a partir de las características de la vestimenta, se encontró que la ropa de las mujeres se orienta principalmente a la exhibición mientras que la de los hombres se asocia más al campo de batalla y a realzar sus condiciones físicas particulares. Empezando por las mujeres la mayoría de sus ropajes se ubican principalmente bajo 3 clases: ropa ajustada, ropa que revelaba partes de su cuerpo y vestidos. En el caso de las primeras dos, la silueta y características sexuales de las campeonas se realzan más allá de sus posibles habilidades. Las curvas de su cuerpo ocupan un primer lugar y la ropa obedece más a la forma que a la funcionalidad de la misma. Los vestidos de tela también tienen una presencia frecuente, resaltando las figuras delicadas y femeninas. Incluso campeones femeninos que se especializan en combate cuerpo a cuerpo y utilizan armas como espadas y cuchillas visten prendas de tela que realzan sus cuerpos y su “feminidad”. La presencia de ropas más asociadas al combate, como las armaduras, es casi que inexistente y cuando aparece tiende a no ser una armadura realmente funcional sino más orientada hacia lo estético.

Esto contrasta fuertemente con la vestimenta de los hombres en el juego, en donde la armadura pesada de placas y piezas metálicas afines predomina por un amplio margen, la más común independientemente de las características del campeón que la usa (humano, monstruo humanoide, etc.). Este tipo de vestimentas realzan las dotes de guerrero de su portador y su fiereza en combate. De la mano con la armadura, un rasgo frecuente entre un amplio número de campeones masculinos es el tener el torso descubierto y exhibir la musculatura. Brazos fuertes y músculos bien definidos apenas se cubren parcialmente con un trozo de tela (si es que se cubren) y dejan ver directamente los abdominales del campeón. De las distintas particularidades descritas hasta el momento sobre la apariencia visual de los campeones de League of Legends se puede extraer este esquema de oposiciones binario que contiene los analizado:

Hombre/Mujer

Robusto/Delgado

Fuerte/Frágil

Musculatura/Esbeltez

Grande/Pequeño

Armadura/Tela

Función/Forma

Activo/Pasivo

De arriba abajo a la izquierda en este esquema se puede ver cómo la robustez y fortaleza del aspecto son rasgos que desde el juego se asocian con la figura predominante de lo masculino en contraposición con lo femenino, en donde la delgadez y fragilidad son una norma. Una muestra de esto es la pronunciada presencia de cuerpos caracterizados por la presencia de músculos bien definidos y tonificados en distintos grados en la mayoría de campeones masculino. Estas particularidades corporales también se expresan en diferencias de tamaño en donde la figura del hombre contrasta por ser en general más grande que el de las mujeres. En lo que respecta a la vestimenta, en el caso de los hombres la armadura y ropa relacionadas con el combate contrastan profundamente con las mujeres, pues en ellas la forma prevalece sobre la función. Todas estas características visuales de diseño presentan una imagen generalizada de los hombres como siempre listos para la acción y la aventura, mientras que las mujeres están más sujetas a la contemplación de su figura y rasgos de belleza por parte de los hombres, además de una pasividad innata.

Así como ocurre con el gameplay y cómo se puede ver en este esquema de oposiciones binarias desde la apariencia visual de los campeones, la forma en que League of Legends organiza el mundo del juego se

construye a partir de un punto de vista netamente masculino. Este punto de vista dominante asocia la condición masculina como naturalmente afín a la iniciativa y la actividad mientras que a las mujeres les da un rol de pasividad y alejamiento de la acción encarnizada del juego en términos generales. Esta distancia percibida entre las mujeres y el juego se presenta también en la escena de esports de League of Legends en base a una clasificación de la cercanía del juego basada en la división sexual de los jugadores.

4.2.11. Las mujeres en la escena de E-sports

En términos generales, la participación de mujeres en la escena profesional de League of Legends ha sido casi inexistente y se ha topado con múltiples tropiezos. Aunque no existe escrito en el papel ninguna normativa que limite la participación femenina, distintos factores de índole social y cultural presentes no solo al interior de la escena de League of Legends sino de los videojuegos en conjunto presentan a las mujeres dificultades estructurales adicionales que impiden y coartan su participación. Estereotipos de los videojuegos como una actividad reservada a los hombres, actitudes discriminatorias hacia las mujeres al interior de los ambientes de gameplay y juicios de valor sobre su habilidad a priori son solo una muestra de estas barreras. A lo largo del presente capítulo también se pudo dar cuenta de cómo el mismo juego, a partir de decisiones de diseño tanto del gameplay como de la apariencia visual de los campeones se propone desde el software una división sexual del mundo desde una perspectiva androcéntrica, dando a los hombres rasgos heroicos y relegando a las mujeres a la pasividad y a ser objeto de contemplación.

En el capítulo dos, a partir de un esquema moral de percepción del mundo presente en los agentes del campo de League of Legends en Colombia, se aborda la forma en que esta organización del mundo incide en sus prácticas y en la manera en que se relacionan con su realidad social particular. Este esquema de oposición se ordenaba bajo la división entre hardcore y casual, las cuales expresan la intensidad y la intensidad de la relación que se mantenía con el videojuego League of Legends. Valores como el autosacrificio, la disciplina, el desprendimiento de los intereses materiales y la dedicación en cuerpo y alma al juego, como pudimos evidenciar, son altamente valoradas por los agentes y orientan en general la forma como “se debe ser” ante el mundo. Por el lado contrario, actitudes que se presentan como guiadas por un interés ajeno a solamente el juego son vistas como signos de mediocridad, falta de disciplina y de habilidad. Si bien los rasgos positivos se asocian a jugadores profesionales de éxito y a una actitud a seguir, los rasgos negativos no solo están reservados para los “malos profesionales” o jugadores casuales, sino para las mujeres.

Los prejuicios sobre la relación de las mujeres con los videojuegos parten de su asociación ficticia al mundo del juego casual. La condición de ser mujer se presenta falsamente como equivalente a la de ser una jugadora casual sin las capacidades o interés necesarios para acceder al mundo de lo hardcore. Por su falsa asociación a esta categoría, las actitudes y rasgos negativos presentes en el esquema de clasificación moral desde la

relación que se percibe con el juego se relacionan con las mujeres y se presentan como juicios de valor. Así, la explicación a la baja presencia de mujeres en el ámbito competitivo, se enuncia como causada por rasgos propios de lo femenino como parte del “ser casual”.

*“hay varios factores y varias hipótesis potenciales eh... como lo es, por ejemplo, eh... **las ganas que ellas tengan, que tanto realmente quieran ser un jugador competitivo a diferencia de cualquier otra cosa, eh... de la mano de ello las horas de exigencia que te da, qué tanto quieres quedarte todo el día en el computador entrenando y rompiéndote el lomo por ser mejor [...]. También específicamente en League of Legends algo que se ha denotado mucho es la disciplina, realmente los jugadores disciplinados son aquellos que mejor lo hacen y se nota por los ganadores de Worlds. Finalmente son equipos altamente disciplinados eh... tal vez no quieras o no mantengas ese nivel de disciplina** y consistencia porque las mujeres, en lo general, suelen ser personas muchísimo más emotivas entonces tal vez te **dejas llevar mucho por las emociones**. En cuanto a lo que viene siendo un jugador competitivo de League of Legends tienen que saber separar tu vida personal y tu... tus emociones a tu rendimiento de partida o sino no la vas a hacer realmente como jugador profesional”.* (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

En este fragmento de la entrevista realizada a Darkin se puede observar algunas de las actitudes o predisposiciones que se perciben como propias de lo femenino: emotividad, falta de interés por los videojuegos, falta de disciplina con el juego, etc. No es una opinión aislada. Todos los entrevistados manifestaron puntos de vista similares, incluso Black Widow quien ha tenido que cargar con el estigma que presupone ser mujer en un universo social profundamente dominado por los hombres:

"bueno yo creo que hay chicas que quieren, que les gusta mucho el juego y quieren crecer competitivamente. Pero yo siento que realmente no le dedican la seriedad, el tiempo y como la optimización de ese tiempo necesarias para poder mejorar realmente, porque... pues yo conocí varias chicas que juegan, tienen potencial, pero al final no dan el nivel, o sea no dan nivel. Por eso hay tan pocas chicas que juegan bien. Porque por alguna razón y eso es algo que yo he visto, en mi experiencia es algo que yo he visto, realmente no todas las chicas se toman tan en serio el juego. No tantas chicas se toman realmente el tiempo para tryhardear el juego, o sea, para realmente dedicarse al juego y decir "voy a mejorar, voy a estudiar el juego, voy a empezar a estudiar cada cosa del juego". No he visto muchas, solo muy pocas. Entonces yo creo que es más que todo eso, qué tal vez los intereses tienen que ser más fuertes.” (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

El punto de vista dominante en el campo de League of Legends se construye a partir de una experiencia centrada en lo masculino. Los esquemas de pensamiento que los agentes participantes del juego del campo incorporan a través del tiempo y que se estructuran desde la posición objetiva que ocupan condicionan desde su percepción la forma en que se relacionan con la realidad, sus prácticas y sus juicios. Como señala

Bourdieu, estas disposiciones cognitivas de ordenamiento de la realidad hacen que estas formas de clasificación se perciban como naturales e inscritas en la objetividad (Bourdieu, 2013:20).

De este modo, estas divisiones de características inmanentes a los sexos se inscriben en el “orden de las cosas” y no se ponen en cuestión o en tela de juicio. La idea de una posible equivalencia en el nivel de compromiso, habilidad y disciplina al interior del juego entre los hombres y las mujeres se pone en duda desde el principio o de lleno no se piensan. Así, invertir en un equipo femenino o contratar jugadoras es visto como un riesgo que pocos están dispuestos a correr o una movida más cercana al reino de lo económico y de marketing que de amor por el juego. Aunque se han empezado a dar algunos pasos para cambiar esta situación tanto en el país como en otros territorios, en donde se ha empezado a promover la participación femenina en los e-sports y se han formado escuadras centradas en aumentar su participación, se requieren cambios culturales profundos a largo plazo que permitan que estas formas de pensar, profundamente arraigadas en los agentes, cambien.

5. Conclusiones

Por medio de la presente investigación fue posible caracterizar el campo de League of Legends como e-sport en Colombia y las características de la economía de los bienes simbólicos presente en su interior. A partir de la historización del campo fue posible entender las condiciones de surgimiento de la competencia de e-sports a escala global, las características particulares de la escena profesional de League of Legends y la forma en que el campo se organiza en torno a una geopolítica del videojuego en donde condiciones materiales e históricas dispares entre los territorios que componen los centros y las periferias se presentan como diferencias fundamentalmente culturales y deportivas a los ojos de los agentes. También se evidenció cómo esta diferencia representa ventajas para las regiones dominantes en términos de visibilidad y prestigio al tiempo que coarta la participación de las regiones de menor categoría, limitando así su exposición y reafirmando la estructura desigual de la escena. En esta configuración particular, se estableció que Colombia y su competencia se ubican en una periferia de las periferias, presentando un nivel de inversión, visibilidad e infraestructura menor comparativamente con otros territorios.

Por medio de la historización fue posible establecer las condiciones de surgimiento de la competencia en Latinoamérica y Colombia, sus especificidades contextuales y funcionamiento interno. La lucha por la definición de lo que ha significado jugar League of Legends competitivamente en Colombia a lo largo del tiempo ha cambiado a medida que las condiciones de la competencia se transforman. La llegada de la LVP y el establecimiento de la Golden League como competencia consagrada institucionalmente tienen una profunda incidencia en la estructura del campo, generando distinciones entre quienes poseen un reconocimiento institucional de su aptitud cultural, quienes se encuentran en vías de alcanzarla y quienes

buscan desde la heterodoxia lograr alcanzar la legitimidad cultural de forma externa a las vías ortodoxas que propone la lógica del campo.

La demarcación de los límites y alcances del campo permitió ver cómo los e-sports se encuentran en permanente tensión con otras esferas de actividad social como el deporte, la recreación y la producción y circulación de contenidos digitales audiovisuales. Sobre esta última, fue posible establecer cómo el streaming de League of Legends se encuentra en un espacio intermedio entre el campo de LoL y el Gran Campo del Streaming. Por esta posición, dicho espacio social de actividad responde a varias de las lógicas y capitales presentes en ambos campos. El peso del campo del streaming en relación con el de Lol es tal que los reconocimientos que se alcancen en el primero pueden afectar la posición del agente en el segundo, incluso aunque no posean el volumen de capital necesario para hacerlo. Como se señaló en su momento, lo que se presenta sobre el streaming y la creación de contenidos es apenas el inicio de lo que podría ser toda una línea de investigaciones desde la antropología en el futuro.

Mediante la identificación de los capitales en juego al interior del contexto investigado y el seguimiento de la trayectoria de los agentes e instituciones fue posible definir la estructura del campo de League of Legends en Colombia. A su vez, fue posible apreciar diferencias de capital entre agentes que cumplen funciones distintas y ocupan posiciones diferenciadas en esta estructura. Las dificultades de contienda, la inestabilidad de la escena profesional y la ardua competencia entre agentes retratan algunas de las características de este espacio social de lucha, sus apuestas, lógicas y riesgos. Esta caracterización también permitió mostrar estrategias de conservación del capital empleadas por las organizaciones que ocupan posiciones dominantes y que se expresan principalmente en las elecciones de contratación de jugadores y analistas con una trayectoria amplia y más experiencia. Del otro lado de la moneda, las organizaciones con una menor trayectoria tienden a incluir entre sus filas agentes neófitos y recién llegados a la competencia.

Al hablar del mercado de los bienes simbólicos presente al interior del campo de League of Legends, se explicó como los bienes que circulan principalmente son imágenes altamente codificadas del juego que revisten distintas propiedades según la posición que ocupa quien las produce. Todas estas imágenes tienen una autoría en la marca personal de los agentes productores, la cual se expresa en sus identidades digitales o una marca institucional. Se busca por medio de la lucha en el campo que esta marca logre alcanzar una visibilidad específica. En este orden de ideas, se habló de una imagen consagrada que parte desde una posición legitimada institucionalmente en el campo y que está destinada a otros productores que poseen las suficientes competencias culturales para valorarla, pero que por las lógicas del espectáculo termina siendo

difundida a un gran público de una forma curada¹¹⁸ e incompleta. Del mismo modo, se habló de una imagen profana que se produce desde las vías heterodoxas de la consagración y que apunta a una visibilidad del mayor público posible.

Pasando el momento objetivista del análisis realizado y entrando en el subjetivista, se explicó que los agentes al interior del campo de League of Legends en Colombia reafirman su pertenencia a un grupo y miden su distancia frente a otros a partir de la relación que perciben ellos mismos y los demás mantienen con el juego. Las nociones de “Hardcore” y “Casual” indican disintos grados de intensidad de la relación que los agentes mantienen con el videojuego. Los agentes que poseen una mayor legitimidad cultural se perciben como más hardcore (más cercanos al juego) que quienes se encuentran en una posición inferior a ellos. Del otro lado, los agentes que poseen una menor legitimidad cultural ven a los primeros como más cercanos al juego que ellos mismos. Es decir, más dignos de jugar. De esta oposición se pudo establecer la presencia de un esquema moral de clasificación que ordena a los agentes y sus prácticas a partir de la relación que se percibe mantienen con el videojuego. Actitudes como el autosacrificio, el desprendimiento y el mostrar un interés desinteresado por el videojuego son altamente valoradas. Del mismo modo, la posición que ocupan los agentes en el campo y la forma de organización global de la competencia se percibe como resultado del nivel de dedicación y disciplina que demuestran quienes participan de dichos espacios de lucha.

Dado que un análisis de las relaciones presentes en el campo de League of Legends como e-sport en Colombia no estaría completo si se dejara a un lado a lo que los agentes dedican su tiempo y esfuerzo, el estudio del videojuego en sí mismo fue imprescindible. A partir de dicho análisis, fue posible identificar formas a través de las cuales League of Legends propone una organización del mundo basada en la diferencia sexual y la atribución a este de rasgos específicos. Relacionando a esta forma de organización de la realidad, se mostró como en el orden simbólico del campo de League of Legends las mujeres son percibidas como recipientes de cualidades negativas que se oponen a las virtudes del esquema moral que incorporan los agentes. Esos juicios de valor, sumados a percepciones sobre lo femenino y lo masculino externas al campo que se parten de condiciones materiales e históricas de posibilidad específicas actúan como barreras adicionales que en muchos casos impiden o limitan la participación de las mujeres en los e-sports.

La familiaridad con el contexto estudiado, las limitaciones investigativas causadas por la situación sanitaria de emergencia causada por la propagación a escala global del covid-19 y en general las dificultades intrínsecas de estudios de contextos similares necesitaron de la implementación de un variado conjunto de

¹¹⁸ Al hablar de la curaduría y el acto de "curar" algo David Balzer se refiere a prácticas de elección, organización y presentación de objetos (principalmente en el ámbito museal) desde una perspectiva afín a la de un editor que ahora se presentan en otros ámbitos de actividad social (Balzer, 2014).

estrategias y del uso de herramientas analíticas de objetivación para efectivamente realizar una ruptura y posterior construcción del objeto. La teoría de Bourdieu permitió realizar una aproximación al contexto en la cual la sistematicidad de la recolección de la información permitió encontrar un orden no solo en la estructura de posiciones objetivas del campo y describir los mecanismos de su lucha, sino que también permitió comprender las prácticas de los agentes independientemente de la intencionalidad manifiesta por los mismos detrás de estas.

En esta tesis fue importante dar cuenta de cómo divisiones analíticas del tipo virtual/real más que ventajas en el análisis son obstáculos de la comprensión del problema. Las prácticas de los agentes se encuentran en tal nivel de inmersión con el videojuego y su existencia digital que no existe un límite claro entre ambas esferas de actividad.

Como deudas de esta investigación, llama la atención en el futuro realizar una de caracterización de un agente en específico al interior del campo que tiene una distribución de capital diferente a la del resto de los agentes en donde el capital económico y social son los más apetecidos: los dueños de los equipos y entidades administrativas de la competencia. Aunque se hicieron contados intentos de aproximación, la respuesta general fue que preferían “mantener un perfil bajo” y no mostrar una cara pública ante la competencia. Por esta razón, su presencia se mantuvo al margen del análisis, aunque no por eso su importancia es menor. También, en lo referente al mundo del streaming, será necesario a futuro realizar investigaciones a profundidad para entender a cabalidad las prácticas que se desarrollan al interior de este tipo de espacios de actividad social, los intercambios que allí ocurren y en general las dinámicas sociales que se presentan en su interior.

6. Referencias bibliográficas

¿*Qué es un servidor informático?* | *Definición y explicación* - IONOS. (2020, September 15). Ionos.

<https://www.ionos.es/digitalguide/servidores/know-how/que-es-un-servidor-un-concepto-dos-definiciones/>

Abanazir, C. (2019). Institutionalisation in E-Sports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 13(2), 117–131.

<https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1453538>

Anders, G. (2011). *La obsolescencia del hombre. (Vol. I)* (5th ed.). Pre-Textos.

Balzer, D. (2014). *Curationism: How curating took over the art world and everything else*. Coach House Books.

Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A

Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365.

<https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>

Barreto, N. (2021, April 7). *VISA, nuevo patrocinador de las principales competiciones nacionales de LVP en Colombia*. LVP. <https://golden.lvp.global/co/noticias/visaxlvp/>

Bascón-Seda, A., & Rodríguez-Sánchez, A. R. (2020). Esports and science: Tuning into the phenomenon of electronic sports. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 15(45), 341–352.

<https://doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>

Bourdieu, P. (1997). *Sobre la televisión*. Anagrama.

Bourdieu, P. (2000). Método científico y jerarquía social de los objetos. In *Intelectuales, política y poder* (pp. 147–151). Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Bourdieu, P. (2001). *Poder, derecho y clases sociales* (2da Edición). Desclée de Brouwer.

Bourdieu, P. (2008). *Homo academicus*. Siglo XXI.

Bourdieu, P. (2010). *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*. Siglo Veintiuno Editores.

Bourdieu, P. (2012). El costurero y su firma: contribución a una teoría de la magia. In *Capital simbólico y magia social* (pp. 17–85). Siglo XXI.

Bourdieu, P. (2013a). *Cuestiones de sociología*. Akal.

Bourdieu, P. (2013b). *La dominación masculina*. Anagrama.

Bourdieu, P., Chamboredon, J.-C., & Passeron, J.-C. (2002). *El oficio de sociólogo*. Siglo XXI.

Bourdieu, P., & Wacquant, L. (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Siglo XXI.

Boztepe, E., & Atalay, A. (2020). An Evaluation on E-Sports Industry and Its Economic Outputs. *Journal of Accounting Finance and Auditing Studies (JAFAS)*, 6(3), 19–35.

<https://doi.org/10.32602/jafas.2020.016>

Brand, S. (1972). Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums. *Rolling Stone*. https://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html

Camacho, L. (2018, April 27). Bogotá ahora tiene un espacio para torneos de videojuegos. *El Tiempo*.

<https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/se-inaugura-en-bogota-un-esports-para->

entrenar-gamers-210230

- Cerqueira, M., Monteiro, D., Travassos, B., & Machado, S. (2020). E-sports: A legitimate sport? *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 20(2), 1–3. <https://doi.org/10.6018/CPD.422831>
- Chess, S., Evans, N. J., & Baines, J. J. (2017). What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity. *Television and New Media*, 18(1), 37–57. <https://doi.org/10.1177/1527476416643765>
- Chiva-Bartoll, O., Pallarès-Piquer, M., & Isidori, E. (2019). Esports and conventional sports: Ethical and pedagogical issues derived from corporal participation. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 14(40), 71–79. <https://doi.org/10.12800/CCD.V14I40.1227>
- Cifuentes, N. (2017, July 15). eSports, la nueva faceta del deporte. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/videojuegos/ganancias-de-los-deportes-electronicos-109448>
- Cranmer, E. E., Han, D. I. D., van Gisbergen, M., & Jung, T. (2021). Esports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117(July 2020), 106671. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106671>
- Crecente, B. (2019, October 27). League of Legends is now 10 years old. This is the story of its birth. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>
- Delfino, D. (2020, June 11). *What Is Twitch? All You Need to Know About the Livestream Platform*. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/what-is-twitch>
- Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press.
- Durkheim, E. (2001). *Las reglas del método sociológico*. Fondo de Cultura Económica.
- EFE. (2019, April 20). Este sábado se realizará la final de “League of Legends” en el Movistar Arena de Bogotá. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/tecnologia/este-sabado-se-realizara-la-final-de-league-of-legends-en-el-movistar-arena-de-bogota-article-851355/>
- EFE. (2020). Se abre la posibilidad de incluir los e-sports en los Juegos Olímpicos. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/los-e-sports-podrian-tener-presencia-en-los-juegos-olimpicos-124610>
- EFE, A. (2018, November 3). Más de 23.000 personas vibran en la final del Mundial de LoL en Corea del

Sur. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/noticias/tecnologia/mas-de-23000-personas-vibran-en-la-final-del-mundial-de-lol-en-corea-del-sur/>

Friedman, D. (2018a, January 8). *The difficulty in banning the 'most toxic League of Legends player in North America'* . Polygon. <https://www.polygon.com/2017/1/10/14179366/league-of-legends-riot-ban-tyler1>

Friedman, D. (2018b, January 9). *How Riot may have made it impossible to keep 'the most toxic League of Legends player' banned* . Polygon. <https://www.polygon.com/2018/1/9/16868868/tyler1-unbanned-twitch-lol-league-of-legends-riot>

Fudge, J., & Chen, H. (2020, December 16). *BREAKING: Esports Joins Breakdancing as a Medaled Sport at the 2022 Asian Games* . The Esports Observer. <https://archive.esportsobserver.com/esports-2022-asian-games/>

Gómez Prieto, M. (2018, December 10). La Dinastía Surcoreana cae en mundial histórico de League of Legends. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/campeonato-final-de-league-of-legends-303532>

Gutiérrez, A. (2005). *Las prácticas sociales: una introducción a Pierre Bourdieu*. Ferreyra Editor.

Heerema, S. (2021, December 1). *LS joins Cloud9 as LCS head coach* . Esports.Gg. <https://esports.gg/news/league-of-legends/ls-joins-cloud9-as-lcs-head-coach/>

Holden, J. T., Rodenberg, R. M., & Kaburakis, A. (2017). Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance. *SSRN Electronic Journal*, 236–274. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2831718>

Hollist, K. E. (2015). Time To Be Grown-Ups About Video Gaming: the Rising Esports Industry and Th.. *Arizona Law Review.*, 57(3), 823–847.

Indervalle. (2020, March 28). *Amantes de los juegos electrónicos disfrutarán de la Liga Nacional Stage gracias al apoyo de la Gobernación del Valle*. Indervalle. <https://indervalle.gov.co/amantes-de-los-juegos-electronicos-disfrutaran-de-la-liga-nacional-stage-gracias-al-apoyo-de-la-gobernacion-del-valle/>

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017a). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017b). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18.
<https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Johnson, J. (2021, July 22). *Twitch Monetization: How to Monetize Twitch Streams in 2022*. Uscreen.
<https://www.uscreen.tv/blog/twitch-monetization/>
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution*. The MIT Press.
- LVP. (n.d.). *¿Que es la LVP? | Somos la Liga de Videojuegos Profesional*. Liga de Videojuegos Profesional. Retrieved August 30, 2021, from https://lvp.global/quienes-somos/?noredirect=es_ES
- LVP. (2018a, September 24). *¡Postula tu equipo de League of Legends a la Golden League 2019!* . LVP.
<https://golden.lvp.global/co/noticias/postula-tu-equipo-de-lol-a-la-golden-league-2019/>
- LVP. (2018b, November 15). *Estos son los 8 equipos que competirán en la Golden League 2019*. LVP.
<https://golden.lvp.global/co/noticias/golden-league-equipos/>
- LVP. (2019, January 20). *Todo listo para los primeros enfrentamientos de #GoldenXLVP* . LVP.
<https://golden.lvp.global/co/noticias/inicia-la-golden-league/>
- LVP. (2020, December 7). *Regresa la Golden League a Colombia*. LoL Esports.
<https://lolesports.com/article/regresa-la-golden-league-a-colombia/blt57f5c65b0d919bd0>
- LVP. (2021a). ANEXO I-Reglamento de Competencia Del Contrato de Participación de Equipo. In *LVP*.
- LVP. (2021b, August 31). *Colcafé Cold Twist, nuevo patrocinador de la Golden League de League of Legends* . LVP. <https://golden.lvp.global/co/noticias/colcafe-cold-twist-golden-league/>
- Medina, E. (2016, August 30). *Ser “gamer” ahora es toda una profesión*. El Tiempo.
<https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/league-of-legends-jugadores-de-colombia-37835>
- Millella, V. “Skulz.” (2022). *League of Legends Rank Distribution in solo queue - February 2022* . Esports Tales. <https://www.esportstales.com/league-of-legends/rank-distribution-percentage-of-players-by-tier>
- Municio, P. (2019, December 3). *Los participantes más destacados del All-Star 2019* . Esports As.
https://esports.as.com/league-of-legends/participantes-destacados-All-Star_3_1306099380.html
- Navarro Páez, J. (2015, February 7). *League of Legends: empieza la Copa Latinoamérica 2015*.

GamerFocus. <https://www.gamerfocus.co/e-sports/league-legends-empieza-la-copa-latinoamerica-2015/>

Nietzsche, F. (2003). *La genealogía de la moral*. Tecnos.

Paaßen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76(7–8), 421–435. <https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>

Pato, A. S., & Remillard, J. D. (2018). ESport: Towards a hermeneutic of virtual sport. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 13(38), 137–145. <https://doi.org/10.12800/ccd.v13i38.1069>

Pérez-Rubio, C., González, J., & Garcés de los Fayos, E. J. (2017). Personalidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 17(1), 41–50.

Pérez Salazar, G., Aguilar Edwards, A., & Guillermo Archila, M. E. (2014). El meme en internet: Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos (Méx.)*, 27(75). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000200005

Prebisch, R. (1959). Commercial Policy in the Underdeveloped Countries. *The American Economic Review*, 49(2), 251–273. <https://eds-p-ebscobhost-com.ezproxy.javeriana.edu.co/eds/detail/detail?vid=4&sid=0f418c2f-f133-4c05-ae63-95b7acc079f3%40redis&bdata=JkF1dGhUeXB1PWlwJmxhbmc9ZXMMmc2l0ZT1lZHMtbGl2ZQ%3D%3D#AN=edsjsr.1816120&db=edsjsr>

Presteej. (2018, January 22). *Micro vs. Macro: What They Are and How to Improve on Both*. Dignitas. <https://dignitas.gg/articles/blogs/Unknown/11733/micro-vs.-macro-what-they-are-and-how-to-improve-on-both>

Quijano, A. (2000). Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina. In E. Lander (Ed.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas*. CLACSO.

Redacción BLU Radio. (2019, September 16). *E-sports y videojuegos serán foco estratégico del nuevo MinDeporte*. Blue Radio. <https://www.bluradio.com/deportes/e-sports-y-videojuegos-seran-foco-estrategico-del-nuevo-mindeporte>

Redacción Tecnósfera. (2018, October 4). Gamer colombiano es protagonista en el Mundial de League of Legends. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/gamer-colombiano-sergio-cotopaco-silva-avanza-en-el-mundial-de-league-of-legends-277154>

- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Ridenhour, K. F. (2020). Traditional sports and esports: The path to collective bargaining. *Iowa Law Review*, 105(4), 1857–1897.
- Riot Games. (n.d.-a). *League of Legends Partner Program* . Riot Games. Retrieved April 5, 2022, from <https://www.leagueoflegends.com/en-us/event/league-of-legends-partner-program/>
- Riot Games. (n.d.-b). *The History of Worlds*. Riot Games. Retrieved August 23, 2021, from https://promo.lolesports.com/en_US/worlds/history#!/2011
- Riot Games. (2012). *RIOT GAMES SHARES ITS VISION FOR THE FUTURE OF ESPORTS, REVEALS INITIAL DETAILS OF LEAGUE OF LEGENDS CHAMPIONSHIP SERIES*. https://web.archive.org/web/20150924091644/http://www.riotgames.com/sites/default/files/uploads/120806_NEWS_lol_champseriesannounce.pdf
- Riot Games. (2014). *Competitivo*. League of Legends. <https://web.archive.org/web/20140223004436/http://lan.leagueoflegends.com/page/competitivo/>
- Riot Games. (2021, September 9). *Worlds 2021: sede y formato*. LoL Esports. <https://lolesports.com/article/worlds-2021-sede-y-formato/bltba902f849757d124>
- Ruíz Rojas, A. (2021). *Primer Torneo Distrital E-Sports del IDRD* . Página Oficial Alcaldía de Bogotá. <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/primer-torneo-distrital-e-sports-del-idrd>
- Sánchez Prieto, V. G. (2019). *El museo como dispositivo de poder. Construcciones simbólicas en torno al proceso de paz en Colombia*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Satam, S. (2020, September 5). *How League of Legends Saved LastShadow - EssentiallySports*. Essentially Sports. <https://www.essentiallysports.com/how-league-of-legends-saved-lastshadow-esports-news-starcraft-nick-de-cesares/>
- Saussure, F. (2007). *Curso de lingüística general*. Losada.
- Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 29(13–14), 1542–1560. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>
- Silver, K. (2013, June 28). *League of Legends Servers Now Live in Latin America*. GameSkinny. <https://web.archive.org/web/20130628071120/https://www.gameskinny.com/91fpz/league-of->

legends-servers-now-live-in-latin-america

- Sottek, T. C. (2017, August 11). *The world's best Dota 2 players just got destroyed by a killer AI from Elon Musk's startup - The Verge*. The Verge. <https://www.theverge.com/2017/8/11/16137388/dota-2-dendi-open-ai-elon-musk>
- Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play. *Games and Culture*, 15(1), 3–8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>
- Tan, A. (2021, October 8). *Detonation FocusMe make history by qualifying to the Group Stage for the first time*. One Esports. <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/detonation-focusme-make-history-group-stage/>
- Taylor, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. The MIT Press.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming | Books Gateway | MIT Press*.
- Tiempo, R. El. (2016, October 20). Los “e-Sports” son casi tan vistos como los deportes tradicionales. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/videojuegos/estudio-sobre-deportes-electronicos-31250>
- Van Hilvoorde, I., & Pot, N. (2016). Sport, Ethics and Philosophy Embodiment and fundamental motor skills in eSports Ivo van Hilvoorde & Niek Pot Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *EthicS and PhiloSophy*, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Vargas, J. (2018, August 13). Millonarios Fútbol Club busca sus propias estrellas de e-sports. *El Espectador*. <https://www.elespectador.com/noticias/tecnologia/millonarios-futbol-club-busca-sus-propias-estrellas-en-e-sports/>
- Velásquez Durán, A. M. (2018, September 24). Así vive el gamer profesional más exitoso de Colombia. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/videojuegos/como-es-la-vida-del-gamer-profesional-sergio-cotopaco-silva-271192>
- Velásquez Durán, A. M. (2019a). *De jugadores a profesionales*. Intermedio.
- Velásquez Durán, A. M. (2019b, April 22). Así se vivió la Final de Latinoamérica de “League of Legends”. *El Tiempo*. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/videojuegos/asi-se-vivio-la-final-de-latinoamerica-de-league-of-legends-351776>

Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*.

Wallerstein, I. (2011). *The Modern World-System I. Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the Sixteenth Century*. University of California Press.

Webb, K. (2019, October 29). After spending 10 years turning “League of Legends” into a global powerhouse, Riot Games is celebrating with 7 new titles. *Business Insider*.
<https://www.businessinsider.com/league-of-legends-anniversary-new-titles-riot-games-interview-2019-10>

7. Anexos

Tabla de contenido anexos

Anexo 1: Informe trayectorias equipos y jugadores	115
Anexo 2: Historial de jugadores profesionales de la Golden League.....	118
Anexo 3: Informe jugadores y entrenadores actuales en la competencia (2021-2)	123
Anexo 4: Análisis de los campeones	128
Anexo 5: Twitch.tv, monetización y riesgos – League Partnerniship Progam.....	132
Anexo 6: Análisis interno de los sistemas de clasificación del juego	138
Anexo 7: Formularios de entrevistas	149

Anexo 1: Informe trayectorias equipos y jugadores

Técnicas aplicadas

Se hizo un seguimiento de todas las organizaciones de League of Legends que han jugado en el país desde el inicio de la Golden League hasta la fecha (2021-2), sus formas de ingreso a la competencia y condiciones de salida. Además, se rastrearon todas las alineaciones titulares que han jugado en la liga, el estado actual de los jugadores y su país de origen. Los datos fueron recolectados a partir de una revisión exhaustiva del archivo de noticias de la LVP, la revisión de los perfiles de Twitter de organizaciones y jugadores y la contrastación con la información encontrada en la LoL Fandos. Este ejercicio se llevó a cabo para encontrar las concentraciones de capitales al interior de la escena y las posiciones determinadas por este volumen general de capital, las distintas trayectorias de organizaciones y agentes desde el inicio de la competencia hasta ahora (cambios de posiciones, condiciones de entrada y de salida, etc.) y en general algunas de las luchas anteriores que han ocurrido al interior del subcampo de League of Legends en Colombia.

Trayectorias de las organizaciones

Longevidad y formas de salida

Desde el inicio de la LVP se encontró que han jugado un número total de 23 organizaciones distintas en la competencia. De estas 23 solo una se encuentra desde el principio y se ha mantenido hasta el día de hoy: Zeu5 Bogotá. Además de ser la organización más longeva, Zeu5 ha sido la **única** organización que ha ganado la competencia hasta la fecha, sumando 6 campeonatos de 6 posibles. La única modificación en su estructura que ha tenido Zeu5 es que durante el primer año de la competencia actuó como filial de la organización española Mad Lions E.C., actualmente en la liga de máximo nivel europea (LEC). Esta posición privilegiada (volumen mayor de capital total) hace que la competencia a nivel nacional orbite alrededor de la organización, ubicándose en el centro o lugar de mayor privilegio del campo en Colombia. Este éxito deportivo constante (fruto de distintas estrategias posibles por la posición ocupada en el campo y el capital adquirido), el cual se traduce no solo en un mayor reconocimiento de maestría entre los jugadores sino en beneficios económicos y **visibilidad de marca**, es posiblemente la razón de su estabilidad y permanencia en la escena. La inestabilidad, en general, es quizás la palabra que mejor describe la trayectoria de las organizaciones al interior de la Golden League. A lo largo de la historia de la liga no es inusual encontrar splits competitivas en las cuales abandonan la competencia la mitad de los participantes previos. Por ejemplo, al final de la primera split de 2021 la mitad de los equipos abandonaron la competencia por distintas razones: 2 de estos equipos perdieron su cupo tras perderlo en la promo/relegación contra dos equipos ascendientes de circuitos nacionales, 1 se disolvió aduciendo distintas dificultades (económicas, de infraestructura, etc) y el otro

(organización española) abandonó la competencia sin dar mayores explicaciones. Pagar los salarios y cumplir con los requisitos exigidos por la LVP para ser admitido como socio no siempre es posible para el grueso de las organizaciones. Muchos de los entrevistados señalaron que los ingresos que se proyectan muchas organizaciones raramente se cumplen y terminan abandonando la competencia por dicha razón. En algunas ocasiones algunos equipos han sido obligados por parte de la LVP a abandonar la competencia debido a incumplimiento de obligaciones contractuales o no regularización legal de la organización en el caso de filiales extranjeras.

Detrás de Zeu5 en cuanto a longevidad se ubican las organizaciones Loto Gaming y Hunters E-Sports. La primera abandonó la competencia a finales de 2020 debido a una situación que se presentó en la LLA¹¹⁹ señalando falta de garantías competitivas. Aunque abandonó League of Legends, Loto sigue existiendo y teniendo éxito en otros juegos y competencias. Hunters E-sports, por su parte, se disolvió por distintos motivos no del todo públicamente aclarados. Lo que se observa actualmente entonces es un estado de las fuerzas de la competencia en las que la LVP, como representante delegada de Riot en el país concentra todo el poder de consagración y la mayoría de los patrocinios al poseer los derechos de transmisión y la capacidad de visibilización. En cuanto a las organizaciones, Zeu5 se ubica en la posición más cercana al centro del campo (la LVP/Riot) al poseer el mayor volumen de capital total entre todas las distintas organizaciones. Por antigüedad, reconocimiento de marca y resultados en un escalafón intermedio del campo se ubican Spirituals y Team Frozen Knives. El resto de equipos se ubica cerca de las periferias del campo restringido. Los equipos de circuitos apenas rozan la entrada al campo.

Ascenso

Aunque el ascenso o descenso por motivos de desempeño deportivos son una de las formas institucionalizadas de acceso a la competencia, ganar la promo/relegación no asegura la entrada de un equipo a la competencia. Los intereses deportivos se subordinan a la existencia de una estructura organizativa fuerte, presencia de marca, plan de negocios y manejo de redes sociales. Los jugadores que buscan ascender y no pertenecen a una dependen de la visibilidad que reciban en función de su capital cultural. Sin embargo, esto no garantiza que no sean reemplazados al momento de que una organización adquiera el cupo. Muchos de los cupos a lo largo de los años han sido adquiridos por organizaciones sin experiencia previa en los e-sports pero con reconocimiento en otros campos deportivos. Ese es el caso de Once Caldas y Deportivo Cali, quienes en 2021 adquirieron dos cupos en la competencia. Sus rosters estaban compuestos únicamente por

¹¹⁹ Riot Latam tomó la decisión de aplazar la promo/relegación de finales de 2020 aludiendo a problemas generados por la pandemia, cosa que fue tomada mal por la comunidad de League of Legends latina y llevó incluso a que la mayoría de los equipos de la liga nacional argentina LVP abandonaran la competencia en protesta. Esto fue interpretado como una falta de garantías por parte

jugadores sin experiencia previa y tuvieron resultados deportivos insuficientes, lo que culminó con su deceso y el retiro anticipado de la mayoría de los jugadores.

Jugadores

En total desde el inicio de la competencia han jugado en el primer nivel 121 jugadores de manera titular en la Golden League. De ese total de 121, 43 se encuentran jugando actualmente en la Golden League, 44 se han retirado completamente del juego profesional, 16 han optado por jugar en equipos de menor categoría y aspirar a ascender a la Golden, 7 juegan en LVPs de otros países, 5 se encuentran buscando empleo por parte de un equipo de LVP, 2 han transicionado hacia empleos de staff en organizaciones de e-sports del país (1 como entrenador y el otro como manager. De todo el conjunto global de jugadores que han participado en la Golden League solo dos actualmente participan en la LLA: 1 en calidad de entrenador de un equipo (jugador profesional retirado) y el otro como jugador suplente de una escuadra. 106 de la lista total de jugadores son Colombianos y los restantes son de países de la región, siendo los mexicanos (en donde se juega la LVP de mejor nivel) los que mayor representación han tenido 10.

A partir de estos datos es posible lanzar algunas condiciones. En primer lugar, la tasa de retiro total de los e-sports es extremadamente alta. Sumando a los jugadores activos y quienes se desempeñan como miembros del staff de equipos profesionales como individuos activos en la escena, hay un 38% de jugadores que han abandonado los e-sports tras apenas unos cuantos años de competencia. Un amplio número de los jugadores activos actualmente (100) llevan jugando un periodo mayor a 1 año, mientras que los restantes 21 llevan solo unos cuantos meses. Los jugadores con mayor antigüedad son también los más exitosos competitivamente hablando.

Anexo 2: Historial de jugadores profesionales de la Golden League

Nombre	Estado	Equipo actual	País	Inicio actividades	Fin de actividades	País de origen
Brayan "Sithys" Sánchez	R	N/A	N/A	01/07/2018	23/05/2021	Colombia
Andrés "Wikko" Legarda	C2	Furious Gaming	Argentina	19/09/2013	Activo	Colombia
Daniel "Darp" Ruales	R	N/A	N/A	30/05/2017	08/11/2021	Colombia
Cristian "Hate" Puerto	R	N/A	N/A	28/12/2018	23/05/2021	Colombia
Daniel "Kovako" Duarte	A	Spirituals	Colombia	01/04/2014	Activo	Colombia
Jhon Esteban "Zeypher" Guzmán	LA	Furious Gaming	Argentina	01/08/2014	Activo	Colombia
Felipe "Hobblers" Tobón	A	Zeu5 Bogotá	Colombia	28/03/2016	Activo	Colombia
Gerardo Arnulfo "Kutarra" Madrid Betancur	T3	Fatal Ambition	Costa Rica	01/02/2017	Activo	Panamá
Jairo Camilo "Zelt" Urbina Orozco	A	Zeu5 Bogotá	Colombia	17/05/2017	Activo	Colombia
Iván Eliseo "Demy" Maldonado	A	Zeu5 Bogotá	Colombia	30/10/2017	Activo	México
Miguel Angel "Mianare" Anaya Reyes	A	Team Frozen Knives	Colombia	01/01/2018	Activo	Colombia
Rodolfo "Hitmonlee" Carreño	R	N/A	N/A	28/12/2018	22/05/2019	Colombia
Carlos "Raisuke" Llanos	R	N/A	N/A	26/12/2018	22/05/2019	Colombia
Alejandro "Athyz" Núñez	A	Spirituals	Colombia	01/02/2018	Activo	Colombia
Felipe "Zeku" Mendoza	L2	Arctic Mexico	México	01/02/2018	Activo	Colombia
Jhon Santiago "Santi" Mosquera Gálvis	R	N/A	N/A	28/12/2018	21/11/2019	Colombia
Jose Sergio "Feng" Ricalday Ramirez	A	Zeu5 Bogotá	Colombia	01/02/2018	Activo	México
Andrés "Y Bestia" Trujillo	L2	AceS GaminG	Ecuador	01/03/2018	Activo	Colombia
Sebastian "Ortiz" Ortíz	R	N/A	N/A	27/12/2018	08/01/2021	Colombia
Christian "Lifti" Latorre Paez	R	N/A	N/A	01/07/2018	01/10/2019	Colombia
Luis Fernando "Elune" Rozo	L2	AceS GaminG	Ecuador	01/03/2018	Activo	Colombia
Julián "Julaxe" Escobar	R	N/A	N/A	01/09/2014	20/11/2019	Colombia
Pedro "Pelirrojo" Molina	L	N/A	N/A	01/03/2018	Activo	Colombia
Juan "Kindle" Mejia	R	N/A	N/A	14/12/2018	08/01/2021	Colombia
Alejandro "Suppa" Restrepo	R	N/A	N/A	01/12/2013	20/11/2019	Colombia

Sebastián "Kunou" Rendón Romero	T3	King of Goats	Colombia	06/05/2018	Activo	Colombia
Juan José "Jujo" Rodríguez	C	Zeu5 Bogotá	Colombia	11/06/2018	Activo	Colombia
Alejandro Javier "Sander" Martinez	A	Zeu5 Bogotá	Colombia	01/07/2018	Activo	Colombia
Sebastian "Gweiss" Buitrago	R	N/A	N/A	06/05/2018	22/05/2021	Colombia
Daniel "Luprin" Mendoza	T3	SHE Gaming	Colombia	01/07/2018	Activo	Colombia
Jonathan "Purple" Castro	R	N/A	N/A	28/12/2018	13/05/2019	Colombia
Pablo "Dominick" Charry	R	N/A	N/A	28/12/2018	08/01/2021	Colombia
Gonzalo "RedScorpy" Pinzon	R	N/A	N/A	28/12/2018	06/06/2020	Colombia
Yezid "Stul" Peñuela	R	N/A	N/A	28/12/2018	30/09/2019	Colombia
Johan Sebastian "Banano" Florez	R	N/A	N/A	28/06/2018	12/02/2019	Colombia
David "Sr Anillos" Sánchez Mancilla	R	N/A	N/A	01/03/2018	07/06/2021	Colombia
Daniel "Shieldworm" Garcia	L2	Skull Cracker	Ecuador	16/07/2018	Activo	Colombia
Carlos "Chinguita" Martínez	A	Team Frozen Knives	Colombia	01/08/2018	Activo	Colombia
Daniel "Danx" Botache	R	N/A	N/A	27/12/2018	06/05/2019	Colombia
Steven "Wizok" Vargas	R	N/A	N/A	27/12/2018	06/05/2019	Colombia
Daniel Jesus "Danijrm" Rodriguez Marquez	R	N/A	N/A	27/02/2019	04/06/2020	Venezuela
Santiago "Darkin" Rendón	A	Team Frozen Knives	Colombia	18/12/2018	Activo	Colombia
Cristian "Ankor" Martínez	T3	SHE Gaming	Colombia	20/12/2018	Activo	Colombia
Carlos "Flai" Arenas	R	N/A	N/A	27/02/2019	07/06/2021	Colombia
Juan Camilo "Daju" Sánchez	R	N/A	N/A	28/12/2018	01/10/2019	Colombia
Juan Pablo "Yusty" Álvarez	R	N/A	N/A	27/12/2018	01/10/2019	Colombia
Juan David "JTL" Torrente	A	Braves Rising	Colombia	23/12/2018	Activo	Colombia
Diego Felipe "xmaikaO" Balaguera Ramirez	R	N/A	N/A	30/01/2019	30/09/2019	Colombia
Carlos Eduardo "Whiplash" López Tarazona	T3	Atomic México	México	26/12/2018	Activo	Colombia
Santiago Freddy "Kurama" Meza	T3	SHE Gaming	Colombia	27/12/2018	Activo	Colombia
Yordy "Murillo" Murillo	T3	Future Gaming	Colombia	27/12/2018	Activo	Colombia
Daniel "LeftALone" Chaverra	R	N/A	N/A	28/12/2018	16/10/2019	Colombia
Gustavo "UnicornG" Pérez	A	Zeu5 Bogotá	Colombia	28/12/2018	Activo	Colombia
Juan Manuel "Juanma" Calderón	L2	Tomorrow Esports	México	28/12/2018	Activo	Colombia
Sergio "Aione" Cuartas Agudelo	R	N/A	N/A	01/06/2014	07/05/2021	Colombia

Hugo "Hugrock" Martínez	S	Zeu5 Bogotá	Colombia	28/12/2018	Activo	Colombia
Shaid "Scythes" Salah	A	Team Frozen Knives	Colombia	28/12/2018	Activo	Colombia
José Leonardo "Leo" Rojas Mora	L2	God's Plan	Ecuador	28/01/2019	Activo	Colombia
Luis "Schin" Orozco	R	N/A	N/A	24/01/2019	27/04/2021	Colombia
Jose Miguel "Chomi" Díaz	R	N/A	N/A	01/07/2018	23/12/2020	Colombia
Daniel "Queso" Coronado	R	N/A	N/A	10/06/2016	28/05/2020	Colombia
Kevin Alexander "Guzke" Guzmán Garcia	T3	God's Plan	Ecuador	28/01/2019	Activo	Colombia
Mario "Kitorinho" Cañas	R	N/A	N/A	24/12/2019	04/06/2020	Colombia
Andrés "Dya" Neira	A	Team Frozen Knives	Colombia	27/02/2019	Activo	Colombia
Javier Santiago "Junder" Barrero Murillo	T3	Godlike Goats	Colombia	25/04/2019	Activo	Colombia
Edgar Santiago "Zantimon" Parra Escobar	T3	Godlike Goats	Colombia	25/04/2019	Activo	Colombia
Andrés Felipe "JISKRA" Barón Restrepo	R	N/A	N/A	24/12/2019	05/06/2020	Colombia
Óscar Leonardo "Extradarko" Pastrana	T3	Godlike Goats	Colombia	25/04/2019	Activo	Colombia
Marlon Andres "Marlon" González Leyva	T3	Godlike Goats	Colombia	25/04/2019	Activo	Colombia
Martín Lorenzo "Mawuf" Botero Afanador	A	Braves Rising	Colombia	12/05/2019	Activo	Colombia
Hernán "Amon" Gómez Cogollos	A	Awake Gaming	Colombia	14/05/2019	Activo	Colombia
Julio "Granja" Peña	L	N/A	N/A	14/05/2019	Activo	Colombia
Juan Pablo "Bort" Suárez	B	Team Frozen Knives	Colombia	18/05/2019	Activo	Colombia
Manuel "Taiki" Castro	R	N/A	N/A	16/10/2019	09/01/2021	Colombia
Camilo Andres "Zeth" Murcia Colmenares	T3	Kitsune	Colombia	19/05/2019	Activo	Colombia
Juan "IRuby" Ramos	A	Spirituals	Colombia	20/05/2019	Activo	Colombia
Adrian "Red" Cardenas	R	N/A	N/A	28/01/2019	01/02/2021	México
Alex Jose "Jarabe" García	A	Spirituals	Colombia	01/06/2019	Activo	Colombia
Josti Marlon "Noty" Olaya Matamoros	A	ELR Gaming	Colombia	11/07/2019	Activo	Colombia
Camilo "Byako" Cano Zuluaga	T3	Vatra Gaming	México	11/07/2019	Activo	Colombia
Brayan "Athelztan" Arroyo	R	N/A	N/A	15/01/2020	01/01/2021	Colombia
Gabriel André "Gabenx" Ordoñez Vergel	A	ELR Gaming	Colombia	11/07/2019	Activo	Colombia
Cristian Yamid "Libra" Acevedo Posada	A	Atomic México	Colombia	11/07/2019	Activo	Colombia
Miguel Angel "Kantoshi" Escobar Blair	T3	21 ShadowBringerS	Colombia	24/12/2019	Activo	Colombia
Santiago "Feeling Good" Sánchez Castrillón	A	Awake Gaming	Colombia	24/12/2019	Activo	Colombia

Cesar "Buggyman" Torres	R	N/A	N/A	22/05/2019	06/01/2021	Colombia
Andrés Felipe "Sky LL" Escobar Calle	R	N/A	N/A	24/12/2019	08/01/2021	Colombia
Richard "Yerikan" Torres Cuartas	A	Zeu5 Bogotá	Colombia	24/12/2019	Activo	Colombia
Bryan "Kreator" Buitrago Monroy	R	N/A	N/A	15/01/2020	01/07/2021	Colombia
Luis Carlos "Viernes" Sacanambuy	R	N/A	N/A	06/06/2020	01/07/2021	Colombia
Christian Andres "Filtorco" Mejia Torres	R	N/A	N/A	20/08/2019	01/07/2021	Colombia
Juan Felipe "Titanium" Parra Urete	R	N/A	N/A	30/01/2016	05/07/2021	Colombia
Diego Armando "Ambition" Quispe Mamani	R	N/A	N/A	08/01/2021	05/05/2021	Bolivia
Harold David "Abscense" Ospina Rojas	L	N/A	N/A	26/12/2019	Activo	Colombia
Juan Pablo "Ichiwin" Arcila Rendon	A	Braves Rising	Colombia	15/01/2020	Activo	Colombia
David Ferney "AxL Rose" Betancourt Arguelles	R	N/A	N/A	01/02/2020	21/05/2021	Colombia
Santiago "No One" Echavarria Rojas	L	N/A	N/A	15/01/2020	Activo	Colombia
Juan José "Mortuario" Correa Hurtado	A	Braves Rising	Colombia	15/01/2020	Activo	Colombia
Carlos Jose "Acevedo" Gonzalez Acevedo	A	Nocta	Colombia	15/04/2020	Activo	Colombia
Víctor Leandro "Keii" Durango García	A	Spirituals	Colombia	04/06/2020	Activo	Colombia
Leonardo Antonio "Kofla" Torres Castro	L	N/A	N/A	04/06/2020	Activo	Colombia
Carlos Higinio "Hamsei" Soberano Muñoz	A	Nocta	Colombia	23/07/2020	Activo	México
Esteban "Hakkou" Huerta	A	TAB	Colombia	12/09/2020	Activo	México
Isao Abraham "2Guns" Okuda Teshiba	A	TAB	Colombia	12/09/2020	Activo	México
Manuel Santiago "Promesse" Barrios Villegas	A	TAB	Colombia	14/01/2021	Activo	Colombia
Carlos Daniel "Mega" Herrera Calderón	L2	Cattleya Gaming	Ecuador	01/02/2021	Activo	México
Santiago "Orion" García	T3	Project Guardians	Panamá	01/02/2021	Activo	Colombia
Alejandro "Mun" Pineda Lucio	A	Spirituals	Colombia	08/02/2021	Activo	México
Stibenson "Stibi" de Jesus Castillo Gutierrez	A	Nocta	Colombia	08/02/2021	Activo	Colombia
Santiago "Hang" Duran Fonseca	A	Nocta	Colombia	08/02/2021	Activo	Colombia
Alexis "Baykaro" Diaz Gallegos	A	Nocta	Colombia	08/02/2021	Activo	México
Jose Isac "Lokiso" Beltran Escobedo	A	ELR Gaming	Colombia	13/02/2021	Activo	México
Luis Alfredo "Blind Walker" Avendaño Tobal	A	Braves Rising	Colombia	25/02/2021	Activo	Guatemala
Santiago "ElReYankee" Sanchez González	A	TAB	Colombia	25/02/2021	Activo	Colombia
Andres Felipe "Astolfo" Parada Silva	A	TAB	Colombia	25/02/2021	Activo	Colombia

Juan Carlos "Cristonex" Gonzalez Ponton	A	Once Caldas	Colombia	22/05/2021	Activo	Colombia
Juan Manuel "Kanz" Garcia Puerta	A	Once Caldas	Colombia	22/05/2021	Activo	Colombia
Nicolas David "Aquiles" Dallos Torres	A	Once Caldas	Colombia	22/05/2021	Activo	Colombia
Juan Esteban "AraaGor" Marin Arango	A	Once Caldas	Colombia	22/05/2021	Activo	Colombia
Kevin "Pootis" Arias Zuñiga	A	ELR Gaming	Colombia	24/05/2021	Activo	Colombia

Códigos estado jugadores

Cambio a rol Administrativo	A
No activo/retirado	R
Jugando en Circuito/T2 Col	T3
Agente Libre/Actualmente sin equipo	L
Jugando en otro País LVP	L2
Liga Mayor	LA
Entrenador LVP	C
Entrenador Liga Mayor	C2

Retirado/streamer	S
Cambio a rol Administrativo	B

Anexo 3: Informe jugadores y entrenadores actuales en la competencia (2021-2)

Técnicas aplicadas

Con la finalidad de aproximarse a una comprensión y caracterización general del universo de individuos que se dedican al juego profesional en el país se realizó un registro de todos los participantes directos de la Golden League (LVP) durante la segunda split del año 2021. Entre la información recaudada y sistematizada se encontraban los siguientes datos: Nombres y apellidos de los jugadores; edad para el momento de la sistematización de los datos; fecha de nacimiento; ciudad de origen (no siempre disponible); sexo; equipo actual (para ese momento de la competencia); años en competencias sancionadas oficialmente por Riot Games; número de equipos únicos durante sus años de participación en competencias oficiales: condición de suplentes o titulares; cambio de rol durante sus carreras; existencia de redes sociales (twitter) personales y número de seguidores; existencia de canales de Twitch (streaming) y seguidores; servicios adicionales de coaching. Para el levantamiento de los datos se recurrió a una revisión exhaustiva de todos los perfiles de los participantes de la competencia en la base de datos de la denominada Leaguepedia¹²⁰, revisión y búsqueda de sus perfiles públicos en la plataforma de Twitter (plataforma más usada por el grueso de jugadores profesionales para comunicarse tanto con sus fanáticos como con equipos interesados en contratarlos cuando se encuentran no vinculados a otro equipo) y posibles canales de Twitch (plataforma de streaming de videojuegos). Cabe resaltar que la información disponible únicamente contiene datos de competencias oficialmente asociadas a Riot Games, las cuales no aparecen en el país sino hasta el año 2018. Muchos de los jugadores y miembros del staff activos actualmente tienen un historial más amplio de competencias en torneos no oficiales u operados por entidades como la ESL. Desafortunadamente, no se poseen registros de estas competencias. Al contrastar la información presente a partir de estas tres fuentes fue posible llenar ausencias que se pudieran presentar en uno u otro lugar.

La información recolectada se sistematizó en una tabla de Excel, permitiendo el posterior contraste y comparación de las variables previamente mencionadas. Se tomó la decisión consciente de excluir de la

¹²⁰ La Leaguepedia es una base de datos que contienen en detalle el registro de todas las estadísticas de los jugadores, sus trayectorias en distintos equipos y su información personal (en muchos casos no completa).

presente medición a los dueños de los equipos y personal administrativo de los mismos por distintas razones que serán explicadas a continuación. En primer lugar, las funciones que cumplen al interior de los equipos no tienen una relación clara y directa con la participación de la escuadra en la competencia. Durante las competencias oficiales los únicos autorizados en estar presentes en las salas de comunicación de voz oficiales (y en el escenario cuando se realizan eventos presenciales) son la escuadra de 5 jugadores y el responsable deportivo del equipo (quien debe abandonar el canal de voz o escenario cuando termina la fase de selección de campeones). La cercanía o no del dueño del equipo a las actividades del equipo varía también de caso en caso, con algunos dueños no participando directamente en ningunas de las decisiones deportivas del equipo. Algunas de las escuadras participantes en la Golden League también cuentan con equipos participantes en competencias de otros videojuegos, por lo que la participación directa de un miembro administrativo de la organización es incluso más incierta. En segundo lugar, siendo esto algo que también se evidenció durante las entrevistas, es la reticencia de un gran porcentaje de dueños de equipos o empleados del sector administrativo a mantener perfiles públicos en redes sociales o proporcionar información en relación con el funcionamiento de la organización. Finalmente, algunos de las organizaciones que participan en la competencia funcionan como sucursales de organizaciones que operan principalmente en otros países, como es el caso de Nocta (Costa Rica) o Team Anomaly Breaker (México).

Dejando de lado estos criterios de excepción, el presente este ejercicio permitió encontrar distintas frecuencias y tendencias entre las variables construidas que se exponen a continuación.

Resultados

Participación en la Liga

Se encontró que para la segunda split de 2021 de la Golden League participaron de manera directa (es decir, tanto como miembros del cuerpo técnico como jugadores) un total de 56 individuos repartidos entre 8 equipos. De ese universo de 56 individuos, 8 son entrenadores (uno por cada equipo), 40 son jugadores titulares y 8 son suplentes (1 por equipo). Esto cumple cabalmente con los lineamientos propuestos por la LVP en la reglamentación de la competencia.

Edad

De las 56 entradas registradas se pudo establecer la edad de 51 individuos, dejando por fuera únicamente a 5 sin información pública sobre su edad: 4 jugadores y 1 entrenador. Empezando por los jugadores se

encontró que el jugador más joven la liga contaba con 17 años (edad mínima para participar en la competencia según el reglamento) y el mayor 26. El promedio de edad de los jugadores se fijó en 21,6 años con una mediana de 21 años reflejando la edad más frecuente entre los jugadores de la competencia estudiada. En el caso de los responsables deportivos de los equipos se encontró en general un rango superior de edades en contraste con los jugadores. El entrenador más joven contaba para el momento de la medición con 21 años mientras que el mayor con 33. El promedio de edad de los entrenadores se fijó en 26.6 años mientras que la mediana en de 26 años.

Género

Se encontró que del universo total de 56 individuos registrados hay una presencia completamente masculina. Lo que llama la atención es que en ningún lugar del reglamento de la competencia específica la participación exclusivamente masculina en la liga. Del mismo modo, en 2020 el equipo Hunters registró como jugador suplente a una jugadora de midlane, quien participó de manera oficial en un solo partido.

Años en competencias oficiales

El rango de tiempo de participación en competencias oficialmente sancionadas por Riot Games como de tier 2 o tier 1 al interior del universo de jugadores para el momento de inicio de la Golden League 2021-2 va entre menos de un mes a los 8 años (participaciones previas en la Liga Latinoamericana). El promedio de tiempo de juego profesional entre los jugadores de la Golden League es de 2,1 años. Esta medida por no incluye participaciones previas en torneos de menos categoría o no sancionados por Riot Games al no existir datos disponibles. Se pudo constatar que de manera generalizada los jugadores que registraban apenas 1 año o menor tiempo de experiencia profesional se concentraban principalmente en los equipos con menos trayectoria en el país, muchos de ellos participando por primera vez en la Golden League con la excepción de Team Braves Rising: Nocta, ELR Gaming, Team Anomaly Breaker y EG Once Caldas. El equipo con promedio más bajo de tiempo de competencias fue el EG Once Caldas (apenas 3 meses de competencia entre sus jugadores). En contraste, los equipos más longevos de la Golden League presentan un promedio mayor de edades entre jugadores siendo el más alto el de Zeu5 (4,3 años de experiencia), el equipo de mayor trayectoria y éxito en la historia de la liga. Pasando a los entrenadores en promedio presentaban 1.7 años de experiencia previa en juego profesional. El Coach más veterano era el de Zeu5 y el de menor experiencia fueron los de EG Once Caldas y Team Anomaly Breakers, ambos sin experiencia previa.

Nacionalidad

Al interior del manual de reglamento de la liga se establecen determinados criterios de nacionalidad que deben cumplir los equipos durante la conformación de la escuadra para poder participar en la competencia. En concreto, se estipula que al menos el 60% de los jugadores titulares del equipo (3 de los 5) deben ser de nacionalidad colombiana. Al revisar los registros sistematizados se encontró que del total de jugadores en la liga (48), 35 de los jugadores eran colombianos (73%), mientras que el país de procedencia de la mayoría de extranjeros es México con 9 (19%). Cabe resaltar que al interior de las LVPs México es el de mayor éxito y cercanía con la LLA. En cuanto a los entrenadores se encontró que el 50% eran Colombianos, 25% mexicanos y 25 % Chilenos.

Paso por equipos

Para el paso previo por equipos en primer lugar se hizo una distinción entre los jugadores con una experiencia menor a un año competitivo (21) frente a aquellos con 1 año o más de experiencia (27). Se encontró así que un 46% no poseen experiencia en más de un equipo mientras que un 56% sí. Al interior de ese 56% el promedio de equipos previos va de 1 a 10 con un promedio de 4 equipos previos. En cuanto a los entrenadores

Ciudad de Origen

Solo se pudo encontrar la ciudad de origen de 14 de los jugadores, siendo esta una muestra muy pequeña en contraste con la totalidad de profesionales (29%). A pesar que debido al tamaño de la muestra no resulta muy significativo, se encontró que sin excepción todos estos 14 jugadores provienen de centros urbanos de sus países de procedencia.

Presencia en Twitter

De los 48 jugadores 41 (85%) poseen una cuenta de Twitter y la usan activamente. Los jugadores sin perfil público dicha red social pertenecen principalmente a equipos nuevos como EG Once Caldas y Team Anomaly Breakers. El jugador con mayor numero de seguidores al momento de la medición tenía 3920 seguidores y el que tenia menos 6. El promedio de seguidores entre todos los jugadores es de era de 275, siendo en general los jugadores menos experimentados los de menor número de seguidores. En el caso de los entrenadores todos tienen perfil público de Twitter con un promedio de 136 seguidores.

Streaming

Solo 10 de los 48 jugadores poseen un canal de streaming en Twitch (20%). Entre esos 10, solo 4 realizan transmisiones en directo con cierta frecuencia (al menos 2 veces al mes), mientras que el resto lleva un periodo extendido de tiempo sin transmitir. El canal de Twitch con mayor número de seguidores entre los 10 existentes contaba con 8,769 mientras que el menor con 56. Solamente uno de los entrenadores tiene canal de Twitch y streamea con relativa frecuencia: el de Zeu5 Bogotá.

Coaching

Solamente 4 jugadores ofrecen servicio pago de coaching para fanáticos a cambio de una determinada cantidad de dinero. Entre los entrenadores solo uno lo hace.

Análisis de resultados: definición del universo.

Las mediciones efectuadas permiten y los datos encontrados a partir de estas permiten construir un perfil general de quienes se dedican a jugar League of Legends profesionalmente en Colombia. También permiten ver la forma en que determinados capitales se distribuyen entre las distintas organizaciones participantes de la competencia, las estrategias que emplean y lo que consideran valioso en un jugador.

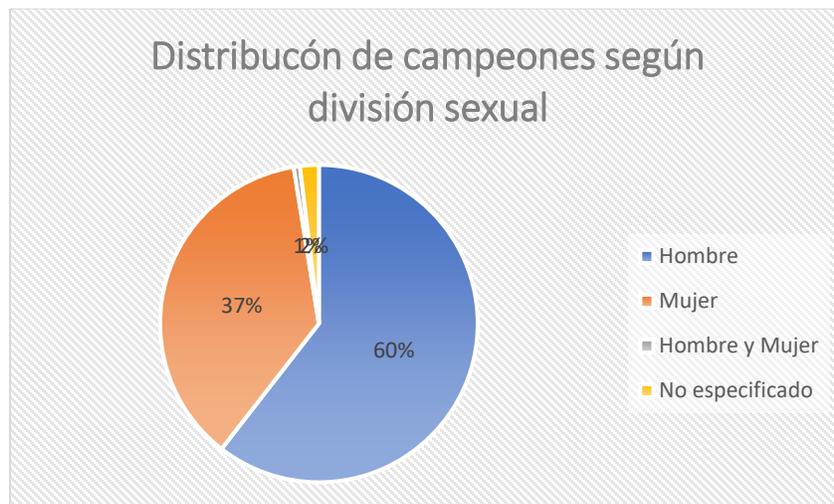
El perfil profesional de los jugadores corresponde al de hombres cercanos a los 20 años de edad, mayoritariamente procedentes de Colombia, probablemente procedentes de centros urbanos del país. La mayoría de los jugadores con mayor experiencia se concentran alrededor de los equipos con un historial de mayor éxito competitivo mientras que los jugadores novatos pertenecen en su mayoría a equipos de menor trayectoria y reconocimiento. Debido a las normativas de la liga, todos los jugadores poseen un rango en la escalera clasificatoria superior a diamante 3 por lo que es posible afirmar que todos los jugadores se encuentran por encima del 98% de la base de jugadores de partidas clasificatorias de acuerdo a la distribución global de rangos en los distintos servidores¹²¹. Esto permite afirmar que, si bien es posible que existan grandes diferencias de habilidad de un jugador a otro, en contraste con el universo total de jugadores de partidas clasificatorias de League of Legends se ubican muy por encima del promedio de jugadores de clasificatorias. Hay un alto número de jugadores profesionales sin experiencia previa (46%) y la mayoría de los jugadores que cuentan con dicha experiencia ha pasado ya por varios equipos a pesar de contar con apenas un par de años en la competencia en general. Esto podría indicar que la escena se

¹²¹ En el servidor latinoamericano, por ejemplo, los jugadores que se encuentran ubicados por encima de diamante representan el 1.7% de la distribución de rangos de la escalera de clasificación.

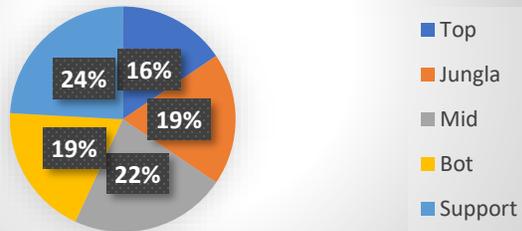
caracteriza por una gran inestabilidad y volatilidad en referencia a la existencia de los equipos y las condiciones contractuales de jugadores y entrenadores.

A partir de este perfil general se puede afirmar que las organizaciones que concentran un mayor prestigio y éxito competitivo en relación con las otras se inclinan hacia la contratación de jugadores con un historial competitivo extenso (no principiantes) y que posiblemente poseen mayores medios o prestigio para procurarlos. Por el contrario, los equipos recién llegados se inclinan por contratar principalmente a jugadores novatos y en menor medida a jugadores experimentados, habiendo en general uno por equipo novato con la excepción del EG Once Caldas, en donde toda la escuadra son rookies. Lo mismo ocurre con respecto a los entrenadores, quienes tienden a tener ser contratados por equipos de mayor trayectoria en virtud de sus experiencias previas. En cambio, los equipos de más reciente entrada a la liga cuentan con entrenadores que no cumplen aún un año de experiencia competitiva o que se disponen a ejercer dicho puesto por primera vez en un equipo profesional. El rango de edad de los entrenadores suele ser mayor al de los jugadores, encontrándose el promedio por los 26 años (la edad del jugador más veterano) y en su mayoría no tienen experiencia previa como jugadores. El streaming parece no ser valorado en general por parte de los jugadores, siendo la excepción jugadores con mayor prestigio competitivo o experiencia internacional. El uso de la red social de Twitter se encuentra generalizado, siendo la vía de comunicación principal a través de la cual los distintos individuos establecen contacto con sus seguidores y anuncian el estado de sus contratos para ser contactados por organizaciones interesadas en contratarlos.

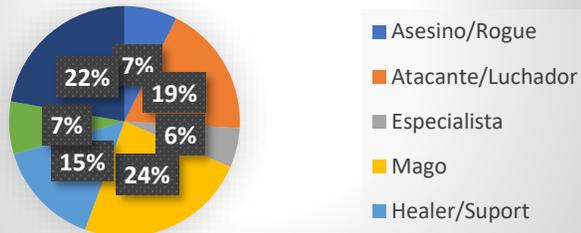
Anexo 4: Análisis de los campeones



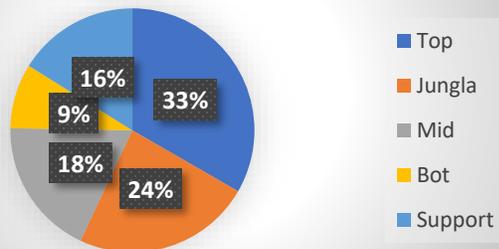
Distribución de campeones femeninos por rol



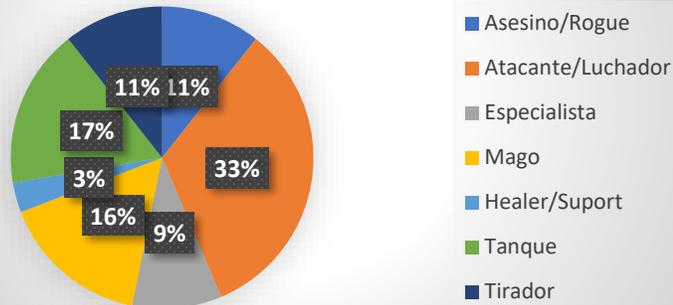
Mujeres según arquetipos de clase videojuegos



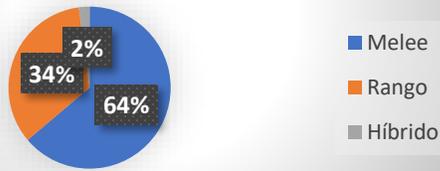
Hombres por rol



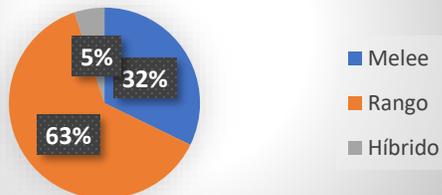
Hombres según arquetipos de clase videojuegos



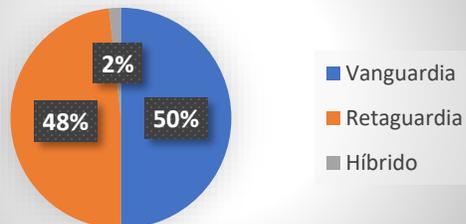
Hombres tipo de combate

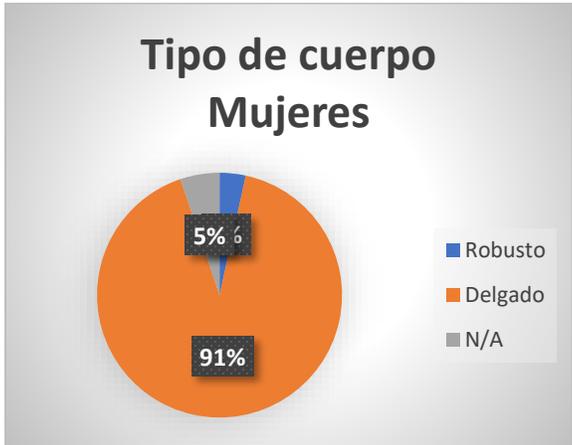
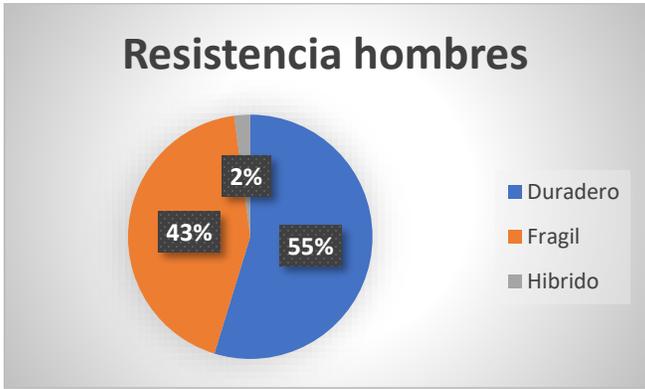
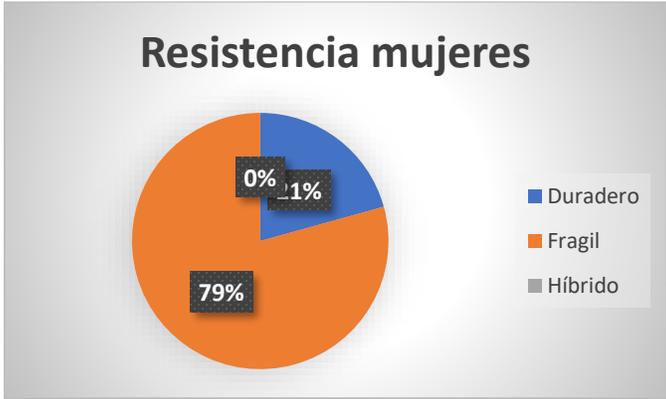


Mujeres tipo de combate



Estilo de juego mujeres







Anexo 5: Twitch.tv, monetización y riesgos – League Partnership Program

Entre todo el abanico de plataformas de transmisión digital existentes la plataforma Twitch.tv es una de las más populares, particularmente en relación con contenido relacionado con videojuegos ya que en el caso de League of Legends, los streamers de Twitch son los más reconocidos y apreciados. Además de tener un gran número de audiencia, constantemente encontrándose entre los videojuegos más vistos en la plataforma, cientos de canales de YouTube se dedican a la recopilación de clips de sus transmisiones y son vistos a diario por cientos de miles de usuarios. La relevancia que los streamers de Twitch logran al interior de la comandada de videojugadores de LoL ha llevado a que incluso algunos de los más populares hayan sido invitados por Riot Games a participar en eventos oficiales en donde compiten mano a mano con jugadores profesionales en partidas de exhibición (Municio, 2019). La plataforma, propiedad de Amazon, fue lanzada en febrero de 2011 y para febrero de 2020 contaba con más de 3.8 millones de streamers (Delfino, 2020). El contenido presente en Twitch se divide en cuatro categorías: Videojuegos, Música, Esports, Creativo y IRL¹²². Al interior de estas categorías se encuentran gran cantidad de subcategorías según el juego o actividad que se esté realizando en las transmisiones.

¹²² In Real Life. Esta categoría se utiliza para referirse a actividades no relacionadas con un videojuego: charlar con la audiencia, cocinar, bailar, etc.

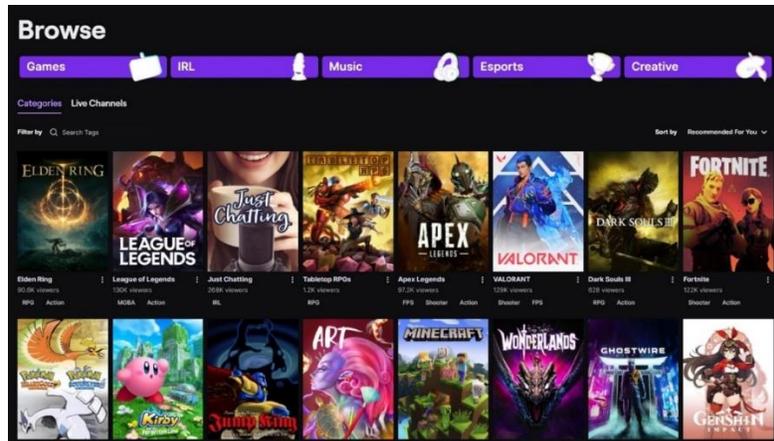


Ilustración 8 Categorías de contenido de Twitch según la actividad. Pantallazo tomado por el autor de la tesis.

En cada una de estas categorías, simultáneamente, cientos de streamers a cualquier momento del día se encuentran transmitiendo en vivo y en directo. Los juegos más populares, por supuesto, suelen tener el mayor número de espectadores. Todos estos productores dedicados a un juego en específico de contenido son en la práctica competidores entre ellos mismos. Vivir enteramente de las transmisiones en Twitch es posible solo para algunos pocos que se encuentran en la cima de los productores. El dinero que reciben los creadores de contenido, si es que lo logran recibir, requiere de ellos no sólo un elevado número de espectadores simultáneos sino la realización constante de transmisiones en directo. La inversión de tiempo que se requiere para hacer rentable esta profesión es en muchos casos más que la requerida en otros oficios y a menos de que se esté en la cima, está llena de incertidumbres.

Es necesario explicar cómo funciona la monetización en esta plataforma para dar cuenta de las dificultades de la competencia. No basta con crear una cuenta y transmitir para recibir dinero. La plataforma exige de quienes la utilizan el cumplimiento de determinadas métricas de audiencia a través del tiempo para así avanzar en una secuencia de logros, que a su vez permiten al streamer mejorar su cuenta. Hay tres niveles posibles. En el primer nivel, usuario, no se recibe monetización ni se requiere streamear. Es la cuenta estándar que tanto quienes hacen las transmisiones como la audiencia obtienen mediante el registro. El segundo nivel recibe el nombre de afiliado (Johnson, 2021). Para alcanzar el rango de afiliado, el streamer debe alcanzar los siguientes logros en un período de 30 días:

- Alcanzar 50 seguidores¹²³.

¹²³ Al seguir a un canal en específico, Twitch le avisa al usuario cuando los canales que sigue se encuentran realizando una transmisión en directo. Es similar a la función de suscripción a un canal de YouTube.

- Realizar transmisiones por lo menos 8 horas.
- Realizar transmisores en 7 días diferentes al interior del período de 30 días.
- Tener un promedio de 3 o más espectadores en todas sus transmisiones.

Si el usuario logra cumplir con todos estos objetivos, que en si representan un gran desafío si se tiene en cuenta el volumen de la competencia ya establecida y la nueva, puede aplicar para ser recibido como afiliado por la plataforma. El nivel de afiliado contiene un plan inicial de monetización en el cual puede recibir dinero principalmente de las siguientes fuentes: suscripciones a su canal¹²⁴, donaciones directas por parte de su audiencia¹²⁵, y un porcentaje de la pauta de comerciales que Twitch transmite en su canal¹²⁶.

Lograr cumplir de manera consistente con todos estos objetivos no es sencillo. Menos si se tiene en cuenta el volumen de la competencia, la inversión de tiempo requerido y la tenencia o no de características que resulten llamativas para la audiencia. Esta incertidumbre de si se lograrán alcanzar estos beneficios o no, hacen que dedicarse tiempo completo a hacer streaming sea una decisión riesgosa, si no se pueden garantizar las condiciones y gastos mínimos necesarios:

“A la gente le gustaba realmente lo que yo hago y pues es ser constante y ser activo en las redes sociales, lo cual yo no pude. Hacer vídeos, generar contenido... pero como yo no sé mucho de edición... de hecho intenté aprender y eso también me consumía tiempo. Yo a veces estaba entre esta decisión: puedo transmitir mucho tiempo, bastante tiempo, pero me quedo sin comer, sin un mes de arriendo porque tengo que hacer lo otro.” (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

Alcanzar un volumen considerable de audiencia y la retención de la misma, sin contar con apuntarle a un crecimiento a través del tiempo que permita dedicarse de lleno al streaming, lo son todo en Twitch. La cantidad de dinero que se puede obtener a partir del streaming en la plataforma depende completamente de lograr alcanzar y mantener determinados números de audiencia a través del tiempo. Los posibles

¹²⁴ Los usuarios de la audiencia pueden suscribirse a un canal a cambio de un pago recurrente mensual. El valor monetario de esta suscripción parte desde los \$ 5 USD, de los cuales el streamer recibe un porcentaje mientras que Twitch se queda con el resto. A cambio de la suscripción, reciben beneficios en el canal de chat del canal del que están suscritos en virtud del status del mismo (afiliado o socio). Si se encuentran en la condición de afiliado solo reciben íconos de distinción genéricos. Si en la de socio, reciben emoticones especiales, inmunidad ante ciertas restricciones del chat, íconos que los identifican como suscriptores y los distinguen del resto de usuarios, etc.

¹²⁵ Los espectadores de un canal pueden realizar donaciones monetarias directamente al streamer en cuestión del monto que deseen. Estas donaciones las recibe en un 100% el streamer.

¹²⁶ Twitch usa un algoritmo para introducir pautas comerciales aleatoriamente en los streams o si el streamer en cuestión lo desea puede designar determinados espacios para dicha publicidad. De estas pautas el streamer recibe un pago mensual por cada \$100 USD generados por publicidad.

contratos con patrocinadores, suscripciones y dinero recibido de la pauta obedecen a la audiencia que se logre entretener constantemente: a menor audiencia, menos dinero recibido por la pauta, menor interés de patrocinadores, menores posibilidades de suscripciones y donaciones, etc.

Por supuesto, Twitch posee algunas ventajas en comparación con sus competidores, siendo la principal el reconocimiento de la marca en relación con los videojuegos. Al ser una plataforma principalmente dedicada a los videojuegos el público que frecuenta este espacio digital suele ser más específico que en otras plataformas. : tienen un interés más pronunciado por los videojuegos y a partir de sus experiencias personales poseen al menos en un nivel básico las suficientes competencias que les permiten entender el juego que observan. Esto hace que el reconocimiento que se logra alcanzar se perciba como uno que viene por parte de pares, es decir, gamers:

"Me pasé a Twitch porque es una plataforma realmente enfocada en los videojuegos y en las transmisiones, entonces se ve más profesional crear una comunidad allá porque allá las personas que entran directamente en esa plataforma entran es a verte jugar a entretenerse a ver contenido de videojuegos específicamente" (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

Otras plataformas, como por ejemplo Facebook, no le apuestan a un público específico, sino que encapsulan todo tipo de actividades e intereses que buscan apelar al mayor número de personas posible.

En términos monetarios esto puede traducirse en números mayores de audiencia de los que se reciben en Twitch y por tanto en mayores ingresos para el streaming. Sin embargo, el reconocimiento que se alcanza se percibe como inferior al de exclusivamente los videojugadores en Twitch, por lo que en un principio algunos streamers optan por probar suerte en Facebook u otras plataformas para consolidar una audiencia antes de hacer una transición definitiva a Twitch:

"Bueno Facebook porque básicamente.... Pues... yo tenía entendido y tenía claro que en la morada¹²⁷ ... no digamos el nombre de la plataforma ... en la morada eh... sabía que era difícil crecer desde ceros, a mí no me conocía nadie, en general, o sea a mí me conocían los e-sport en Colombia, pero pues nada más. Entonces yo sabía que en Facebook me iban a conocer mucho más, iba a llegar a mucha más gente, y podía tener un mejor inicio como streamer, esa fue la razón

¹²⁷ En este caso "Hughrock" hace referencia a Twitch como la morada por el color de su logo. En su carrera de creador de contenidos y streamer Hughrock ha tenido varios problemas con plataformas de streaming. Esto ha perjudicado sus ingresos, por lo cual prefirió referirse por otros nombres a las plataformas para evitarse futuros problemas.

por la que me uní a en Facebook. Facebook me impulsó mucho al principio como a streamear mucho, mucho, mucho. Esa fue la razón principal no queda otra más. (Gustavo "Hugrock" Martínez Baquero, exjugador profesional y creador de contenido. Conversación personal, 4 de febrero de 2022)

El aprender a lidiar con las plataformas, sus reglamentos, políticas de funcionamiento y en general “saberse mover” en el mundo digital, son habilidades que quienes se dedican a la creación de contenidos adquieren paulatinamente, a partir de la inmersión y experiencia en estos espacios. No basta con prender una cámara y activar un software para poder streamear sin ninguna preocupación sobre lo que se hace o cómo se hace. Pequeños errores, malas impresiones o juicios en ocasiones arbitrarios por parte de empleados de las plataformas pueden terminar por poner en riesgo la estabilidad financiera de quienes se dedican al streaming. Particularmente, creadores de contenido pequeños o apenas iniciando son susceptibles a este tipo de problemáticas:

“A mí me estaba yendo demasiado bien en Facebook, demasiado bien en Facebook, tanto así que mi media no bajaba de 100, de 100 viewers y duré bastante tiempo como unos 3 o 4 meses con una buena media estaba muy feliz y Facebook eh... Facebook eh... pues es muy estricto en sus normas, Facebook es muy estricto en.... es muy celoso, la verdad, es muy celoso... no les gusta que tú compartas views con otra plataforma que te vayas a otra plataforma, etc. Entonces según yo aún no estoy seguro, pero creo que es lo que pasó, que cometí unos errores que a la plataforma no les gustó y básicamente me empezaron a shadow banear¹²⁸, dejaron de enviar notificaciones y empezaron a bajar alcance hasta que [...] ya la página estaba literalmente muerta porque ya Facebook me tenía muy... muy limitado y me eliminó la página, entonces literalmente me eliminó la página y no pude hacer nada más. O sea, no fue porque yo quisiera irme ni nada, sino solamente porque Facebook me jodió y me cagó el stream. (Gustavo "Hugrock" Martínez Baquero, exjugador profesional y creador de contenido. Conversación personal, 4 de febrero de 2022)

El League of Legends Partnership Program (LPP)

El League of Legends Partnership Program (LPP) es una iniciativa por parte de Riot Games que busca dar incentivos a los creadores de contenido que principalmente realizan transmisiones en Twitch u otras

¹²⁸ Shadow Ban es una forma en que distintas plataformas (no exclusivamente de streaming, sino de cualquier tipo de contenidos) sancionan a sus usuarios por romper con sus políticas. Más que un bloqueo directo, lo que hacen es que limitan su visibilidad en el algoritmo que manejen, eventualmente invisibilizándolos y coartando su crecimiento.

plataformas de juegos de su autoría (League of Legends, entre otros). Estos beneficios se encuentran encaminados a aumentar el número de la audiencia de quienes hacen parte de este programa mediante estrategias de promoción de sus contenidos en los canales oficiales de Riot Games y el mismo cliente¹²⁹ de League of Legends¹³⁰. Para poder participar de este programa, sin embargo, es necesario cumplir antes con una serie de requisitos; según el sitio oficial del programa, son los siguientes (Riot Games, n.d.-a):

- Al menos el 30 % de su contenido debe tratar sobre un juego producido por Riot Games.
- Mínimo de 75 espectadores simultáneos en las transmisiones en directo de los últimos 30 días y/o una media de 5000 visualizaciones en el contenido de vídeo durante los últimos 30 días o, al menos, 1000 suscriptores en YouTube.
- Tener al menos 16 años.
- Cumplir con determinados requisitos de comportamiento.
- Firmar un acuerdo de confidencialidad con Riot Games tras finalizar el proceso de aplicación.

Por si estos requisitos fueran poco, inalcanzables para un amplio número de creadores de contenido y streamers debido a la saturación de la competencia, el LPP tiene un número fijo de participantes. De hecho, desde 2020, las aplicaciones se encuentran cerradas con miras a reabrir las en 2022.

Ser parte del LPP proporciona importantes ventajas estratégicas para quienes buscan alcanzar una determinada visibilidad al interior del campo del streaming y de League of Legends. En especial, la promoción del propio contenido en canales oficiales de Riot Games como “League of Legends Latinoamérica” en YouTube o el propio cliente del juego, además de representar potencialmente un aumento de la audiencia, es una forma de reconocimiento de que lo que se hace tiene un valor y en el caso del streaming, principalmente de entretenimiento.

Dentro de los criterios de entrada que tienen más peso para la aplicación y eventual entrada al LPP son los números de audiencia y la dedicación a juegos de Riot Games (League of Legends), los que tienen un mayor peso. Cabe resaltar que el nivel de exposición y visibilidad del contenido de los streamers que hacen parte del LPP a final de cuentas es mayor promoción para el juego. El proceso de aplicación se hace

¹²⁹ El cliente es el aplicativo de software a partir del cual se lanza el videojuego League of Legends. Contiene el perfil del jugador, una sección de noticias, la tienda oficial del juego (desde la cual se pueden adquirir productos virtuales cosméticos con dinero real) y el chat y otras características sociales del juego.

¹³⁰ Algunos de los beneficios de pertenecer al programa son: que en videos oficiales u otro tipo de contenido de redes publicado por Riot Games en sus canales oficiales se promocione el contenido del streamer, recibir códigos de apariencias cosméticas especiales para rifar entre la audiencia (lo que atrae interés a las transmisiones), una línea de comunicación con empleados de Riot para solucionar dudas o reportar a jugadores que afecten negativamente la experiencia del streaming, y adelantos exclusivos de las futuras actualizaciones del juego, entre otros.

enteramente por correo y Riot simplemente se limita a pedir unas métricas a quienes aplican y a enviar el contrato con los términos y condiciones:

"tener cierta cantidad de seguidores, cierta cantidad de contenido para poder ingresar. Cuando vi que yo pude cumplir esos requisitos que ellos pedían mandé la solicitud de League Partner y pues nada, todo esto fue por correo electrónico y simplemente tú mandabas la solicitud, tus métricas y te aceptaban por correo y te explicaban en todas las dinámicas" (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

Las reglas de comportamiento incluyen el cumplimiento con determinadas condiciones y normas de convivencia que establece Riot Games en el código de conducta de sus videojuegos. Entre estas reglas se encuentran el respeto por los demás jugadores, el compromiso de no sabotear la experiencia de juego y el no uso de programas externos que alteren el juego. En lo referente al uso de estos últimos, las políticas de Riot Games son inflexibles. Su promoción, uso y difusión en stream está estrictamente prohibida. Por el contrario, como se señala en el siguiente apartado, una actitud performativa de "toxicidad" no solo es tolerada por Riot Games si el streamer es lo suficientemente grande, sino que es altamente valorada por la audiencia, siendo un rasgo común de los streamers más exitosos. Esta actitud "tóxica" incluye comportamientos como insultar tanto a los aliados como a los oponentes airadamente, quejarse del juego y de Riot Games en términos salidos de tono, burlarse de la audiencia y afirmar la propia superioridad tanto en el juego como en la vida en relación con los demás, entre otros.

Anexo 6: Análisis interno de los sistemas de clasificación del juego

El análisis de los campeones

Para la realización del análisis fue necesario seguir distintos procedimientos que permitieran aprehender el gameplay desde una perspectiva de análisis antropológico. En primer lugar, se creó una matriz que contenía un listado de los 157 campeones de League of Legends disponibles hasta la fecha, sus splash arts¹³¹, fechas de lanzamiento y clasificaciones de juego según Riot Games¹³². A continuación, se

¹³¹ Los "Splash Arts" son retratos oficiales de los campeones que aparecen tanto en sus perfiles específicos como en la pantalla de carga antes de que inicie el videojuego. Dan cuenta de su diseño visual

¹³² Riot tiene su propio sistema de clasificación de los campeones según sus arquetipos de gameplay. Clases como encantador, mago, luchador, y atrapador son algunas de ellas.

realizaron descripciones detalladas de cada campeón a partir de su apariencia visual registrada en los Splash Arts, herramientas de visualización de los modelos en 3D y el juego mismo. De estas descripciones se desprendieron posteriormente distintas categorías a partir de las cuales fue posible clasificar a los campeones según su apariencia visual, vestimenta, forma del cuerpo, rasgos humanoides y de monstruosidad, etc.

Una vez terminada la categorización de las características visuales y de diseño de los campeones, se procedió a clasificarlos según las particularidades de su gameplay. Para ello nuevamente se realizaron descripciones, pero esta vez de las formas de juego de cada uno de los campeones a partir de la observación directa en el juego, de partidas profesionales y de la lectura de sus habilidades. Estas descripciones permitieron a su vez crear distintas categorías de clasificación basadas en sus estadísticas, los efectos de sus habilidades, su forma de hacer daño y en general, su gameplay.

Cruzar las distintas variables permitió encontrar frecuencias y relaciones entre estas al interior del universo de los campeones de League of Legends. Estas relaciones finalmente permitieron construir sistemas de clasificación del mundo a partir de las variables. A continuación, se presentarán los resultados más relevantes del análisis.

La división sexual de los campeones

Desde su lanzamiento en 2009 con apenas 17 campeones, el elenco de campeones disponibles para ser jugados en League of Legends ha aumentado exponencialmente hasta llegar a 157 para diciembre de 2021. Monstruos, humanos, gnomos, gigantes, máquinas. El elenco del juego presenta un amplio abanico de opciones de todos los tamaños y formas para el jugador. Campeones con características de gameplay lentos, rápidos, altos, bajos, difíciles, fáciles, etc. Opciones para todos los gustos y de todas las formas. Al analizar este conjunto en apariencia heterogéneo de campeones, fue posible encontrar algunas regularidades entre las variables presentes. La división sexual de los campeones, se prestó para encontrar características particulares de la forma en que el juego ordena el mundo a partir de determinados rasgos asignados a cada sexo.

De los 157 campeones de League of Legends, la mayoría son hombres (60%). Las mujeres por otro lado componen el 37 % del elenco. El 3% restante lo componen campeones atípicos en relación a la distinción sexual, ya sea porque no tienen un sexo definido o porque su diseño incluye a un hombre y a una mujer

simultáneamente¹³³. Como se verá en los siguientes apartados, el juego propone un sistema de oposiciones a partir del gameplay que terminan asociándose a un sexo específico. Clases enteras y características específicas de los campeones se encuentran presentes en mayor proporción entre la oposición de hombre/mujer.

Lejos vs cerca

En League of Legends existen a grandes rasgos dos distancias de efectividad de las habilidades de los campeones. Algunas habilidades funcionan a larga distancia mientras que otras solo funcionan cuerpo a cuerpo. En la jerga del juego, los campeones que se especializan en hacer daño a corto alcance reciben el nombre de “melee” mientras que los que hacen daño a distancia son llamados “campeones de rango”. Cada uno de estos dos tipos de campeón (de melee y de rango) tiene fortalezas y debilidades distintas. Por cuestiones de balance del juego, los campeones de cuerpo a cuerpo suelen ser más resistentes que los campeones de distancia. Esto les permite lanzarse al fragor de la batalla y sobrevivir por más tiempo. Por el otro lado, los campeones de distancia son generalmente muy frágiles y poco duraderos. Esta debilidad estructural es la forma en que se reduce la ventaja que supone golpear a distancia desde una posición segura.

Por supuesto, debido al volumen de campeones total en League of Legends sería faltar a la verdad decir que todos y cada uno de ellos cumplen a cabalidad estas normas. Existen campeones de corto alcance frágiles (principalmente los de una clase llamada “asesinos”) y campeones de distancia algo más resistentes (concretamente un campeón llamado Urgot¹³⁴). En términos generales, las normas previamente descritas se cumplen a cabalidad y dan a cada campeón unas determinadas fortalezas y debilidades a partir de esta división de distancias. Al cruzar el número de campeones de cada uno de estos dos tipos de distancia presentes, se encontró que la mayoría de campeones de combate cuerpo a cuerpo eran los hombres (64%) mientras que la mayoría de las mujeres eran campeones de rango (63%).

Los roles y las clases del juego

En League of Legends existen 5 roles al interior del equipo. Cada uno de estos es cumplido por uno de los jugadores que componen la escuadra y tienen características de juego y funciones distintas. La existencia

¹³³ Este es el caso de Kindred, un campeón que consta de dos entidades: una femenina que adopta la forma del espíritu con la forma de un cordero y otra masculina con la forma del espíritu de un lobo.

¹³⁴ Urgot es un campeón anómalo en muchos sentidos. Es un híbrido entre hombre con rasgos monstruosos y máquina. Es también el único campeón que hace daño a distancia que presenta los rasgos propios de los campeones de melee: resistencia, fuerza, etc. Si bien hace daño a distancia, sobresale en combate cuerpo a cuerpo por su resistencia y el daño de sus disparos.

de estos roles no se encuentra inscrita en el sistema de juego desde su lanzamiento. Por el contrario, esta distribución de los roles se adoptó a nivel general tras el primer campeonato mundial de League of Legends, en donde el equipo ganador la utilizó en sus partidas y se transformó en la forma de jugar. Estos roles y sus características, en términos generales, son los siguientes:

Top	Como su nombre lo indica, el top es un jugador que empieza jugando en el carril superior del mapa. Debido a su ubicación en el mapa durante los primeros minutos de la partida, el carril superior se encuentra en el lado opuesto del objetivo neutral alrededor del cual ambos equipos suelen luchar (Dragón). Ya que la acción se suele centrar al otro lado del mapa, la línea de Top se caracteriza por ser principalmente una línea de combate uno contra uno la mayoría del tiempo. Por este motivo, en top se suelen jugar campeones robustos que se destacan por sus habilidades de combate cuerpo a cuerpo o tanques ¹³⁵ que resisten la agresión constante de su oponente y se especializan en agruparse con sus compañeros cuando termina la fase de líneas ¹³⁶ .
Jungla	El jungla se dedica a cazar a los monstruos de la jungla y a emboscar los carriles de sus aliados para por medio de una ventaja numérica matar a sus oponentes o por lo menos, ponerlos en una situación apremiante. El jungla también es el encargado de asegurar los dos objetivos principales para su equipo por medio del castigo, un hechizo al que solo ellos tienen acceso y que ejecuta a los monstruos neutrales que se encuentren bajo determinado valor de vida máxima. Normalmente se juegan campeones que poseen habilidades de movilidad que les permiten desplazarse a gran velocidad alrededor del terreno del mapa y que tienen el suficiente daño constante para vencer a los monstruos que la habitan, siendo estos predominantemente campeones de combate cuerpo a cuerpo con ocasionales campeones de largo alcance.
Mid	El mid es quien juega durante los primeros minutos de la partida en el carril central del mapa. Debido a su posición ventajosa (en el centro exacto del mapa) se le facilita desplazarse a ambos costados del mapa y así ayudar más a sus aliados. En esta línea se juegan principalmente dos tipos de campeones que sobresalen por su daño explosivo y su fragilidad: magos de largo alcance que se especializan en dañar a sus oponentes con poderosos hechizos de área en efecto o ágiles asesinos que se especializan en el daño a un solo objetivo y pueden desplazarse a gran velocidad a través del terreno. En el juego competitivo profesional los magos prácticamente son los únicos que se seleccionan entre estos dos tipos de campeones al ser más consistentes y sencillos de ejecutar en el juego en equipo.
Bot	La línea inferior es la única en la cual juegan dos campeones, siendo uno de estos el Bot (también llamado Tirador o ADC (Attack Damage Carry)). El Bot suele ser un campeón que se especializa en realizar daño constante a gran distancia. Aunque normalmente es extremadamente débil durante los primeros minutos de la partida es la principal fuente de daño constante del equipo entre más avanza la partida, aunque nunca deja de ser frágil. Debido a su fragilidad e importancia uno de los objetivos principales de su equipo es cubrirlo y garantizar su supervivencia en los combates contra sus oponentes. Los campeones que se juegan en esta posición reciben el nombre de tiradores y principalmente utilizan armas de fuego, y arcos/ballestas.

¹³⁵ En jerga de videojuegos (principalmente de juegos de rol) se le llama tanques a clases de personajes robustos que tienen por función principal absorber el daño de los enemigos e incapacitarlos con distintas herramientas.

¹³⁶ Una partida de League of Legends se divide en tres periodos de tiempo distintos: early game (juego temprano), mid game (juego intermedio) y late game (juego tardío). Más que ser divisiones fijas de tiempo, estos periodos corresponden al estado del mapa. Los primeros minutos de la partida, en donde cada jugador se enfrenta a sus oponentes de forma individual (en la línea inferior es un dos contra dos) mientras el jungla vence a los monstruos de la jungla y embosca los carriles, recibe el nombre de juego temprano. Una vez empiezan a aparecer los objetivos neutrales del mapa y se empiezan a derribar las primeras estructuras, empieza lo que se llama juego intermedio. En esta fase los jugadores empiezan a rotar más abiertamente por el mapa y se agrupan para luchar como equipo. El juego tardío da inicio cuando los jugadores en ambos equipos ya tienen un número significativo de objetos y un solo error puede acabar la partida. En esta fase los equipos principalmente andan agrupados y luchan alrededor del Barón, defienden su base o atacan directamente la del oponente. Estas tres fases de League of Legends no siempre tienen lugar. En algunos casos, un equipo obtiene una gran ventaja en el juego temprano y termina la partida con rapidez. Son más divisiones analíticas utilizadas por jugadores y comentaristas para evaluar el juego.

Support	Como su nombre lo indica, la función del soporte consiste en potenciar o proteger a sus compañeros de equipo de distintos modos. Durante los primeros minutos de la partida juega en el carril inferior para ayudar al Bot a sobrevivir durante el juego temprano. Durante esta etapa de tiempo también es frecuente que aproveche las ventanas de tiempo en que su Bot se encuentra fuera de peligro para ayudar a su jungla a emboscar a sus rivales. A grandes rasgos (aunque existen contadas excepciones) en el rol de support se incluyen dos tipos de campeones: Por un lado, tanques con una gran cantidad de habilidades de control de masas que utilizan para proteger a sus aliados o incapacitar a sus oponentes. Por el otro, sanadores frágiles (llamados encantadores) que se encargan de curar a sus aliados, proporcionarles escudos protectores o potenciar sus habilidades.
----------------	--

Tabla 2 Roles de League of Legends. Tabla realizada por el autor de esta tesis.

A partir de los datos analizados se encontraron relaciones entre el sexo de los campeones y los roles en los que se juegan¹³⁷. En el caso de las mujeres, top es el rol que cuenta con menos campeonas (16%) y Support el que tiene más (24%). En el rol de Support, una subclase en específico llamada encantadores (enchanters) tiene una presencia casi que exclusivamente femenina. En el caso de los hombres, Top es el rol con el mayor número de campeones (33%) y Bot el que tiene menos (8%).

Aunque Riot Games tiene su propio sistema de clasificación de los campeones en clases según las especificidades de su gameplay, esta resulta ineficiente en términos analíticos. La principal razón es que Riot ordena a los campeones en un elevado número de clases y subclases, en algunas ocasiones poniéndole a un campeón varias etiquetas al cumplir con varios de los arquetipos incluidos en cada categoría. Esto termina por producir más de 20 clasificaciones distintas en virtud de los múltiples cruces y combinaciones posibles. Esta extrema especificidad resulta difícil al análisis y no permite ver patrones generales al interior del universo estudiado. Por este motivo, se elaboró una tipología propia de los campeones de League of Legends a partir de la observación y descripción realizadas, a partir de las cuales fue posible identificar rasgos en común a arquetipos tradicionalmente utilizados en videojuegos de rol multijugador. Dentro de esta tipología, debido a la versatilidad y variedad de las habilidades de un conjunto reducido de campeones en específico (12) que impedía colocarlos bajo una categoría en concreto (“Especialistas” utilizada por Riot Games), se tomó la decisión de retirarlos del análisis. Las categorías en las que se agrupan los campeones son las siguientes seis:

Clase	Descripción
-------	-------------

¹³⁷ En League of Legends los roles en que determinado campeón puede ser usado no son fijos y varían con el tiempo de la mano con cambios en los sistemas del juego. Así mismo, hay campeones que pueden ser jugados en más de un rol. La distribución de los campeones en un rol específico obedece más a un consenso general entre la base de jugadores durante un periodo de tiempo. Con la finalidad de asignar a un rol en concreto a determinado campeón y evitar que aparezca incluido en más de un rol, dificultando así el análisis, se recurrió a la información de juego presentada en sitios de estadísticas oficiales del juego como Op.gg y u.gg (consultados en febrero de 2022). Estos sitios dan cuenta de la distribución estadística de cada campeón a partir del uso de los jugadores, asignando a cada personaje un rol en concreto.

Asesinos	Esta categoría contiene a los campeones que se especializan en asesinar con gran rapidez a un oponente en concreto haciendo uso de habilidades de movilidad como teletransportaciones y desplazamientos por el terreno. Los campeones bajo esta categoría se caracterizan por su daño explosivo y movilidad, así como por ser frágiles y depender del factor sorpresa. Rasgos característicos: Combate cuerpo a cuerpo, fragilidad, daño explosivo, agilidad.
Luchadores	Por luchadores se entiende campeones que se especializan en hacer daño sostenido cuerpo a cuerpo. Su función principal consiste en hacer una gran cantidad de daño a sus oponentes y aunque poseen distintas fortalezas defensivas que les permiten cumplir con su trabajo no llegan a ser tan resistentes como los tanques. Rasgos característicos: Combate cuerpo a cuerpo, resistencia, daño sostenido, fuerza.
Magos	Los magos son personajes que principalmente se especializan en realizar una gran cantidad de daño explosivo con hechizos a larga distancia. Muchos poseen habilidades que les permiten hacer daño en área o incapacitar a sus enemigos. A cambio de hacer esta cantidad de daño, sin embargo, su debilidad es que son frágiles en extremo y no suelen tener herramientas defensivas que les permitan soportar la embestida de sus oponentes. Rasgos característicos: Combate a distancia, fragilidad, daño en área de efecto, magia.
Sanadores	El rol de los sanadores consiste en potenciar y proteger a sus aliados de distintas maneras, como por ejemplo curando el daño que reciben, otorgándoles escudos protectores o amplificando el daño de sus habilidades, entre otras. Sus habilidades suelen tener un gran impacto en los combates. Puesto que sus habilidades se centran en el apoyo de sus aliados, no suelen hacer daño significativo y son frágiles. Rasgos característicos: fragilidad, debilidad (daño bajo), respaldo al equipo.
Tanques	Los tanques son personajes que se especializan en absorber daño que de otro modo se dirigiría hacia su equipo. Normalmente poseen una gran cantidad de vida y resistencia que les permiten aguantar el daño recibido. También tienen habilidades de control de masas que les permiten incapacitar a sus oponentes o los ayudan a dar inicio al combate. A cambio de este arsenal de herramientas no suelen hacer un daño significativo, dejando ese trabajo a sus aliados. Rasgos característicos: Combate cuerpo a cuerpo, durabilidad, resistencia, control de masas, lentitud, poco daño, gran tamaño.
Tiradores	Los tiradores se especializan en hacer daño sostenido a larga distancia. Se distinguen de los magos en que su daño proviene de armas de fuego u otro tipo de armas análogas y no hechizos. Además, su daño instantáneo es menor, pero hacen más daño en un periodo prolongado de tiempo. Suelen ser extremadamente frágiles, aunque poseen herramientas que les permiten cambiar de posición manteniéndose a distancia. Rasgos distintivos: fragilidad, daño sostenido, combate a distancia.

Tabla 3 Tipología de clasificación de los campeones por clase. Realización del autor de esta tesis.

En la línea de top principalmente se juegan luchadores y tanques. En la línea de jungla, aunque es la más variada, principalmente luchadores. En la línea de mid, principalmente magos y asesinos. En Bot casi que exclusivamente tiradores y en Support tanques y sanadores. Teniendo en cuenta la distribución de los roles de los campeones presentada anteriormente y la tipología elaborada, la distribución por sexo de los campeones según sus clases es la siguiente:

Hombres		Mujeres	
Clase	Cantidad	Clase	Cantidad
Asesino	10	Asesino	4
Luchador	31	Luchador	10
Mago	15	Mago	13
Sanador	3	Sanador	8
Tanque	16	Tanque	4

Tirador	10	Tirador	12
---------	----	---------	----

Tabla 4 Distribución de los campeones de League of Legends según género y clases de la tipología elaborada. Elaboración propia.

Como se puede ver en estas tablas, hay clases con predominio marcado de un sexo u otro. Las clases de luchador y tanque particularmente, comparativamente con lo que ocurre con las mujeres, son de dominio de los masculino. Estas dos clases tienen rasgos en común: Se juegan principalmente en la línea de top y además de la resistencia propia de los campeones de melee, tienden a ser campeones grandes y robustos en relación con el resto de los campeones. También hay una presencia importante de asesinos comparativamente con las mujeres. Aunque los asesinos no poseen las cualidades de resistencia y durabilidad de los tanques/luchadores si tienen un rasgo en común: la forma en que se aproximan a la batalla, lanzándose de lleno a la misma, aunque con más cautela. Por el contrario, casi no existen sanadores entre los hombres. De hecho, dentro de la clase oficial de “encantadores”, soportes que curan y potencian a los aliados, solo uno pertenece al sexo masculino: Taric, el escudo de Valoran.



Tabla 5 Splash Art oficial de Taric, el escudo de Valoran. Arte oficial de Riot Games.

En el caso de las mujeres, como se puede ver en las tablas, especialmente su presencia al interior de la categoría de los tanques es mínima. Teniendo en cuenta la distribución por sexo de los campeones entre melee y rango, en donde los segundos son principalmente mujeres, tiene sentido que tengan una presencia mayor a roles asociados con estas características. En este caso, tiradores y magos. Contrario a lo que ocurre entre los hombres, los sanadores son en su mayoría mujeres. De las distribuciones entre distancia (tipo de juego), clase y rol por sexo, se desprende el siguiente esquema de oposiciones binarias, enriqueciendo el anteriormente elaborado:

Hombre/Mujer

Melee/Rango

Resistente/Frágil

Grande/Pequeño

Robusto/Delgado

Fragor de la batalla/Afuera de la batalla

Arriba/abajo

La oposición melee vs rango, como se ha mencionado en repetidas ocasiones, se encuentra fuertemente diferenciadas por sexo y establecen relaciones entre estilos de gameplay distintas. La resistencia propia de los campeones de melee y del gran tamaño y robustez de las clases con mayor presencia masculina (luchadores y tanques) se oponen a las características de los roles con mayor presencia femenina: fragilidad, pequeñez, delgadez. Por las características de los roles y de los campeones que se juegan en ellos se proponen dos formas de aproximarse a las batallas de equipo. En primer lugar, una que busca sumergirse de lleno en el fragor de la lucha de forma descarnada y con contacto directo. En segundo lugar, una que se mantiene al margen influyendo desde lejos.

Por último, la oposición de arriba y abajo con respecto a la distribución de los roles. La mayoría de los campeones masculinos se juegan en la línea superior (Top, luchadores/Tanques) mientras que la mayoría de campeones femeninos en la línea inferior (Bot). Esta última oposición se encuentra presente en la forma como los jugadores de LoL perciben el juego. En la siguiente sección se dará cuenta de la forma en que esta distribución específica de los campeones termina por otorgar características femeninas al rol de support y a quienes lo juegan en contraposición con la línea de top, que es percibida como una línea “de hombres”.

Arriba (Top) y abajo (Bot). Oposiciones en la percepción de los roles y estereotipos de género.

Al pensar en videojuegos es posible que vengan a la mente estereotipos como el de jóvenes hombres blancos con sobrepeso que viven en el sótano de sus padres y se sientan frente a una computadora todo el día. Los videojuegos suelen ser una actividad que se asocia a los hombres a pesar de que proporcionalmente las mujeres tengan una participación en ocasiones incluso más alta (Chess et al., 2017; Paaßen et al., 2017; Taylor, 2006). Al interior del mundo de los videojuegos también se reproducen una serie de estereotipos y juicios de valor infundado que otorgan a las mujeres categorías negativas en oposición a los hombres. Las mujeres son más casuales, las mujeres son peores jugadores, las mujeres no entienden los videojuegos, las mujeres solo juegan cosas fáciles, las mujeres no tienen ni la disciplina ni el interés para seguir una carrera en los esports, etc. Al interior del discurso de los videojugadores es

común encontrar este tipo de ideas que se presentan tanto en su discurso como en sus juicios. En League of Legends, este tipo de juicios principalmente recaen sobre el rol de support y de los campeones de la clase oficial de encantadores.

Constantemente se hace referencia a que support es un rol destinado a las mujeres por ser el rol más “fácil” del juego, concretamente refiriéndose a campeones de la subclase de “encantadores”. Los encantadores son el subtipo de campeones support que entran en el arquetipo clásico de “Healer/Sanador” en los juegos de rol. Sus habilidades se centran en curar a sus aliados, otorgarles escudos, potenciarlos de distintas maneras y en general protegerlos de la agresión enemiga. El rol de support y los encantadores como clase de campeón son vistos como femeninos y feminizadores, siendo estos rasgos que se perciben como negativos y no deseables.

Se ha llegado al punto de que se utilizan términos derogatorios para referirse a quienes juegan este tipo de campeones. En el ámbito angloparlante, por ejemplo, el término “e-girl” se usa para referirse a personas que únicamente juegan este tipo de campeones, acusándolos de ser mujeres desesperadas por ascender en la tabla de posiciones sin ningún esfuerzo o una especie de “femme fatale” que atraen jugadores hombres y los utilizan para los mismos fines “rompiéndoles el corazón” al llegar a su meta.



Ilustración 9 Este meme ilustra la forma en que las denominadas "e-girls" o jugadores de supports encantadores (Lulu) son percibidas negativamente como mujeres interesadas que buscan mejorar su posición en la tabla de clasificación al aprovecharse de los hombres. Este meme fue postado en Reddit¹³⁸, en el subforo de League of Memes y cuenta con 14.100 votos positivos (como los likes de Facebook).

¹³⁸ Reddit es una red social norteamericana de foros de discusión. En ese sitio el foro de League of Legends tiene más de 5 millones de usuario es una plataforma por la cual los jugadores pueden enterarse de las últimas noticias del juego, de la escena de e-sports e interactuar directamente con empleados de Riot, que frecuentemente participan de las discusiones.

Las percepciones negativas sobre el rol de support y los campeones encantadores se expresan también en los juicios que se hacen sobre la habilidad de los jugadores. No importa que se logre ocupar un rango alto al interior de la tabla de posiciones, usar principalmente campeones de este tipo es visto con malos ojos y sospecha. Dado que estos campeones suelen ser bastante poderosos, pero de mecánicas simples, el ocupar una división alta al jugarlos es visto como una especie de trampa y de demérito.

“Yo creo que igual se ganaron la mala fama ese rol porque... porque por alguna razón, si, la mayoría de las mujeres prefieren ese rol, prefieren los supports que usan los encantadores y no tiene nada de malo con tal de que los jueguen bien... ni siquiera que los jueguen bien cada uno tendrá sus razones para jugar puede ser competitivamente o por diversión pues si tú puedes jugar en elo alto y eres un soporte mediocre que solo poner escuditos, si no sabes hacer nada más eso sí está muy mal y eso no es un jugador bueno.” (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022)

El punto de vista dominante en el campo, el cuál organiza el mundo a partir de la división entre hardcore y casual se encuentra presente en esta apreciación. La dificultad que representa jugar un campeón y la habilidad que se requiere para pilotarlo son valoradas de acuerdo a esa oposición. Poseer un alto nivel de juego que permite jugar campeones difíciles con gran maestría es mejor valorado que jugar campeones más sencillos. A pesar de ella misma ser una mujer videojugadora de League of Legends en Colombia, y de ser víctima de prejuicios como este, la trayectoria particular de Black Widow al interior de la escena competitiva ha hecho que ella adopte este punto de vista y emita este tipo de apreciaciones al organizar el valor de la experiencia de juego a partir de la maestría de la dificultad.

Por el lado opuesto de la moneda se encuentra el rol de top. Top lane es vista como la “línea de los hombres” ya que es una línea que depende casi en su totalidad de la destreza con la que se jueguen los intercambios de ambos jugadores, los cuales suelen recibir menos ayuda de sus compañeros. Debido a su localización en el mapa, la línea de top suele ser una línea aislada, un uno contra uno casi que total. Este duelo se percibe como un combate agonístico reservado para los hombres. De hecho, algunas de las formas en las que se aprecia la elección de top como rol en el que se especializa un jugador corresponden a esta lógica del combate entre hombres.

Eh... personalmente a mí me gusta mucho más Top que cualquier otro rol es porque... eh... es la línea aislada del juego, es la línea que más se parece a One vs. One donde no dependes de nadie, donde ni el rival depende de sus aliados ni tú dependes de los tuyos, es lo más parecido a lo que tienes a simplemente darte en la cara con alguien en frente tuyo y ya. Por eso me gusta mucho más. (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022)

La oposición entre los roles de support y de top, caracterizadas por percepciones de lo femenino y lo masculino, también se expresan en juicios sobre las personas que los juegan. Top se transforma no solo en una línea masculina, sino que masculiniza a quienes la juegan. Por el contrario, support es vista como una línea reservada a las mujeres y que feminiza a quienes la juegan. El presente meme muestra estas percepciones en acción.



Ilustración 10 En estos dos memes, el primero recuperado del Reddit y el segundo de la página de Facebook “League of Legends memes”, se ilustran las características de género que comúnmente se perciben en cada rol y como esas logran “masculinizar” o “feminizar” a quienes los juegan.

Los cuerpos de los campeones

Al interior del juego Además de analizar las características de gameplay de los campeones, se realizaron descripciones de su apariencia física a partir de sus modelos y artes oficiales. A partir de estas descripciones fue posible encontrar frecuencias principalmente en lo referente a las formas de los cuerpos de los campeones y tendencias en lo referente a la vestimenta. A partir del cruce de variables se encontraron tendencias que difieren significativamente entre los campeones masculinos y femeninos. A continuación, se describirán algunos de los resultados más relevantes arrojados por el análisis realizado.

En primer lugar, como se explicó al inicio de este capítulo, se realizaron descripciones de todos (157) los campeones de League of Legends a partir de las imágenes artísticas oficiales que los representan (splash arts) y de sus modelos tridimensionales. A partir de estas descripciones se pudieron percibir similitudes y frecuencias al respecto del diseño visual de los campeones, principalmente en relación al cuerpo. De los 157 campeones se observó que la gran mayoría (140) poseen rasgos humanoides, 7 son personajes en una

situación intermedia entre humano y animales/monstruos y 10 son monstruos o animales en todo el sentido del término. Entre los campeones humanoides, además de seres humanos, se encuentran ángeles, demonios y elfos, entre otros.

Al interior de los campeones humanoides, a partir de las descripciones y la comparación de las mismas, se encuentran principalmente dos tipos de textura corporal. Por un lado, la robustez entendida como el gran tamaño de los miembros, firmeza, fuerza y grosor. Por el otro, la delgadez como el menor tamaño, miembros menos gruesos, delicadeza, una apariencia más frágil, etc. Con contadas excepciones, solo estas dos texturas corporales caracterizan a los humanoides y lo hacen de forma diferenciada según el sexo. De mismo modo, a partir de la presencia o ausencia de determinados rasgos físicos y de vestimenta que los realza, se pudo dar cuenta de la forma en que se construye una imagen del cómo deben ser los cuerpos desde el juego.

Anexo 7: Formularios de entrevistas

Presentación

Buenas tardes/días/noches. Mi nombre es Miguel Arturo González Sáenz. Soy estudiante de antropología de la Pontificia Universidad Javeriana. En estos momentos me encuentro realizando mi trabajo de grado, el cual se encuentra relacionado con League of Legends y la escena competitiva de e-sports de ese juego en el país. La información recaudada por medio de esta entrevista se utilizará únicamente con fines investigativos y si así lo desea (el entrevistado) me comprometo a cambiar el nombre del entrevistado y a hacer lo que esté en mi mano para proteger su identidad. Así mismo, el entrevistado tiene la potestad de decidir no contestar alguna de las preguntas que le sean realizadas según su criterio. También puede decidir detener la entrevista en el momento que desee. Esta entrevista será grabada, con la finalidad de facilitar el proceso de transcripción posterior a la misma y mantener la mayor fidelidad posible con lo conversado. Teniendo esto en cuenta, le pido que por favor confirme su concordancia con los términos previamente descritos, ya sea de forma escrita u oral (quedando esto registrado en la grabación). Se plantean los siguientes puntos para abordar en la entrevista.

Formulario jugadores profesionales

Relación con el juego

1. Presentación del entrevistado: Nombre, edad, sexo, etc.
2. ¿Cómo fue su primera experiencia de aproximación a League of Legends?
3. ¿Qué fue lo que le llamó la atención al respecto del juego?
4. ¿Cuál es la división más alta que ha alcanzado?
5. ¿Para usted que significa ser bueno en League of Legends? ¿Qué hace a un buen jugador?
6. ¿Sigue a algún streamer o creador de contenido en plataformas digitales relacionado con League of Legends? Si es el caso, ¿A quiénes?
7. ¿Sigue alguna competencia profesional de League of Legends (liga, equipo, etc.)?
8. ¿En qué liga/país/región considera que se juega el mejor League of Legends según su experiencia de espectador? ¿Por qué?
9. ¿Qué valor tiene ser bueno en League of Legends? ¿Qué beneficios puede acarrear ocupar una posición alta en la escalera de clasificación? ¿Varían estos según el servidor en que se alcance?
10. ¿Cree que hay una relación entre el tiempo que se invierte en el juego y la mejoría en el mismo?
11. League of Legends es un juego de alta complejidad. ¿Qué cree usted que separa a un jugador profesional de otro tipo de jugadores? ¿Cuáles considera usted son las principales diferencias entre el juego en partidas clasificatorias y las partidas competitivas en equipo?
12. ¿Qué rol juega? ¿Por qué razones decidió especializarse en dicho rol?
13. ¿Cuál es su opinión sobre los otros roles?
14. Al momento de seleccionar que runas/campeones jugar, ¿bajo cuáles criterios se orienta? ¿De qué depende el meta?

Relación con la escena competitiva

15. ¿Cómo fue su proceso de aproximación a la escena competitiva de League of Legends (e-sports)? ¿Cómo fue el proceso por medio del cual decidió transformarse en jugador profesional de League of Legends? ¿Cuáles fueron los principales obstáculos?
16. ¿Cuál fue la reacción de su familia? ¿Quiénes lo apoyaron?
17. ¿Cómo es el proceso de búsqueda de empleo para alguien de su profesión? ¿Cuenta con un manager/agente que lo represente en este tipo de procesos de negociación y búsqueda?
18. ¿Qué es lo que considera más importante al mostrarse como potencial prospecto de contratación por parte de un equipo/organización de e-sports? ¿Qué tan importantes son los resultados obtenidos con equipos previos (trayectoria) en su línea de trabajo para la obtención de empleo?
19. ¿Cómo es la cuestión de los contratos con los equipos? ¿Cuál es su duración promedio? ¿Cuáles son sus funciones?

20. ¿Qué tan rentable, desde un punto de vista económico, es jugar LoL profesionalmente en Colombia? *Es suficiente para poderse dedicar tiempo completo*
21. ¿Cómo son las relaciones con los otros miembros del equipo?
22. ¿Cómo es la preparación del equipo antes de una partida? ¿Cuáles es su régimen de entrenamiento/práctica?
23. ¿Qué es lo más difícil de ser profesional?
24. ¿Cómo describiría la escena competitiva colombiana a partir de su experiencia? ¿Cuáles son las diferencias principales que presenta en relación con otras escenas más grandes?
25. La presencia de mujeres jugadores profesionales, tanto en el caso colombiano como en el contexto global de LoL eSports es casi inexistente. Intentos anteriores de conformar equipos femeninos han tenido malos resultados y han sufrido el escarnio público. ¿Cuáles piensa que son las razones para tan baja participación femenina? ¿Qué barreras adicionales pueden presentarse?

Formulario entrenadores

Relación con el juego

1. Presentación del entrevistado: Nombre, edad, sexo, etc.
2. ¿Cómo fue su primera experiencia de aproximación a League of Legends?
3. ¿Qué fue lo que le llamó la atención al respecto del juego?
4. ¿Cuál es la división más alta que ha alcanzado?
5. ¿Para usted que significa ser bueno en League of Legends? ¿Qué hace a un buen jugador?
6. ¿Sigue a algún streamer o creador de contenido en plataformas digitales relacionado a League of Legends? Si es el caso, ¿A quiénes?
7. ¿Sigue alguna competencia profesional de League of Legends (liga, equipo, etc.)?
8. En que liga/país/región considera que se juega el mejor League of Legends según su experiencia de espectador? ¿Por qué?
9. ¿Qué valor tiene ser bueno en League of Legends? ¿Qué beneficios puede acarrear ocupar una posición alta en la escalera de clasificación? ¿Varían estos según el servidor en que se alcance?
10. ¿Cree que hay una relación entre el tiempo que se invierte en el juego y la mejoría en el mismo?
11. League of Legends es un juego de alta complejidad. ¿Qué cree usted que separa a un jugador profesional de otro tipo de jugadores? ¿Cuáles considera usted son las principales diferencias entre el juego en partidas clasificatorias y las partidas competitivas en equipo?

12. Al momento de seleccionar que runas/campeones jugar, ¿bajo cuáles criterios se orienta? ¿De qué depende el meta?
13. ¿Cómo fue su proceso de aproximación a la escena competitiva de League of Legends (e-sports)? ¿Cuáles fueron los principales obstáculos?
14. ¿Cuál fue la reacción de su familia? ¿Quiénes lo apoyaron?
15. ¿Cómo es el proceso de búsqueda de empleo para alguien de su profesión? ¿Cuenta con un manager/agente que lo represente en este tipo de procesos de negociación y búsqueda?
16. ¿Qué es lo que considera más importante al mostrarse como potencial prospecto de contratación por parte de un equipo/organización de e-sports? ¿Qué tan importantes son los resultados obtenidos con equipos previos (trayectoria) en su línea de trabajo para la obtención de empleo?
17. ¿Cómo es la cuestión de los contratos con los equipos? ¿Cuál es su duración promedio? ¿Cuáles son sus funciones? ¿Qué tan rentable es?
18. ¿Qué habilidades se necesitan para desempeñarse exitosamente como entrenador profesional de LoL?
19. ¿Cómo es la preparación del equipo antes de una partida? ¿Cuáles es su régimen de entrenamiento/práctica?
20. ¿Cómo describiría la escena competitiva colombiana a partir de su experiencia? ¿Cuáles son las diferencias principales que presenta en relación con otras escenas más grandes?
21. La presencia de mujeres jugadores profesionales, tanto en el caso colombiano como en el contexto global de LoL eSports es casi inexistente. Intentos anteriores de conformar equipos femeninos han tenido malos resultados y han sufrido el escarnio público. ¿Cuáles piensa que son las razones para tan baja participación femenina? ¿Qué barreras adicionales pueden presentarse?

Formulario de creadores de contenidos

Relación con el juego

1. Presentación del entrevistado: Nombre, edad, sexo, etc.
2. ¿Cómo fue su primera experiencia de aproximación a League of Legends?
3. ¿Qué fue lo que le llamó la atención al respecto del juego?
4. ¿Cuál es la división más alta que ha alcanzado?
5. ¿Para usted que significa ser bueno en League of Legends? ¿Qué hace a un buen jugador?
6. ¿Sigue alguna competencia profesional de League of Legends (liga, equipo, etc.)?

7. En que liga/país/región considera que se juega el mejor League of Legends según su experiencia de espectador? ¿Por qué?

Experiencia competitiva

8. ¿Cómo fue su proceso de aproximación a la escena competitiva de League of Legends (e-sports)? ¿Cómo fue el proceso por medio del cual decidió transformarse en jugador profesional de League of Legends?
9. ¿Cuáles fueron los principales obstáculos?
10. ¿Cuál fue la reacción de su familia? ¿Quiénes lo apoyaron?
11. ¿Cómo describiría la escena competitiva colombiana a partir de su experiencia?
12. ¿Cuáles fueron las razones de su retiro de la escena profesional?

Creación de contenidos

13. ¿Cómo fue el tránsito de jugador profesional a streamer de tiempo completo? ¿Qué lo impulsó a tomar esta decisión?
14. ¿Desde hace cuando se dedica a crear contenidos/streaming?
15. En lo referente a las plataformas de streaming/distribución de contenidos, ¿cuál es la que utiliza en su trabajo principalmente?
16. ¿Qué tan rentable es el streaming a tiempo completo?
17. ¿Cuál es la razón por la que utiliza dicha plataforma? ¿Qué ventajas representa?
18. ¿Qué valor tiene ser bueno en League of Legends? ¿Qué beneficios puede acarrear ocupar una posición alta en la escalera de clasificación? ¿Varían estos según el servidor en que se alcance?
19. ¿Cómo es el proceso de ser aceptado como partner de Riot? ¿Qué beneficios representa esta distinción para su stream?
20. ¿Cree que para ser un creador de contenidos exitoso es suficiente con ser bueno en el juego? Si no es el caso, ¿Qué otras habilidades/rasgos cree que son importantes?
21. ¿Sigue a algún streamer o creador de contenido en plataformas digitales relacionado a League of Legends? Si es el caso, ¿A quiénes?
22. ¿Qué tan importante es la consistencia de las entregas (streams, videos, etc.)? ¿es necesario seguir un horario estricto?

Formulario comentaristas

1. Presentación del entrevistado: Nombre, edad, sexo, etc.
2. ¿Cómo fue su primera experiencia de aproximación a League of Legends?
3. ¿Qué fue lo que le llamó la atención al respecto del juego?
4. ¿Juega partidas clasificatorias? Si es el caso, ¿Cuál es la división más alta que ha alcanzado y cual es la más frecuente?
5. ¿Sigue a algún streamer o creador de contenido en plataformas digitales relacionado a League of Legends? Si es el caso, ¿A quiénes?
6. ¿Considera que ser bueno jugando League of Legends tiene valor? ¿Por qué?
7. ¿Para usted que significa ser bueno en League of Legends? ¿Qué hace a un buen jugador?
8. League of Legends es un juego de alta complejidad. ¿Qué cree usted que separa a un jugador profesional de otro tipo de jugadores?
9. League of Legends tiene, hasta la fecha, 157 campeones. Entre esos campeones, ¿Cuáles asocia principalmente a proplay? ¿Por qué?
10. ¿Cree que para ser un jugador profesional de League of Legends es suficiente con ser bueno en el juego? Si la respuesta es no, ¿Qué otras habilidades se requieren?
11. La presencia de mujeres jugadores profesionales, tanto en el caso colombiano como en el contexto global de LoL eSports es casi inexistente. Intentos anteriores de conformar equipos femeninos han tenido malos resultados y han sido víctimas del escarnio público. ¿Cuáles piensa que son las razones para tan baja participación femenina? ¿Qué barreras adicionales pueden presentarse?
12. ¿Cómo se enteró de la existencia de una escena competitiva para el juego?
13. ¿Cómo fue su proceso de aproximación a la escena competitiva de League of Legends (e-sports)?
14. ¿Cómo describiría la escena competitiva colombiana?
15. ¿Cómo fue el proceso por medio del cual decidió transformarse en comentarista especializado de League of Legends?
16. ¿Cuáles fueron las principales dificultades que experimentó en dicho trayecto?
17. ¿Qué tan importante es tener un conocimiento profundo del juego al momento del comentario? ¿Qué otras cosas se necesitan?
18. ¿Qué es lo que más le gusta de ser comentarista profesional de League of Legends?
19. ¿Qué es lo que considera más importante transmitir al narrar las partidas?
20. ¿De qué manera intenta acercarse a la audiencia?
21. ¿Cómo se prepara para narrar una competencia?
22. Basado en su experiencia tanto como espectador como comentarista, ¿En qué liga/país/región considera que se juega el mejor League of Legends? ¿Por qué?

Formulario dueños de equipos

1. Presentación del entrevistado: Nombre, edad, sexo, etc.
2. ¿Cómo fue su primera experiencia de aproximación a League of Legends?
3. ¿Qué fue lo que le llamó la atención al respecto del juego?
4. ¿Juega o ha jugado League of Legends?
5. ¿Sigue a algún streamer o creador de contenido en plataformas digitales relacionado a League of Legends? Si es el caso, ¿A quiénes?
6. ¿Sigue alguna competencia profesional de League of Legends (liga, equipo, etc.)?
7. En que liga/país/región considera que se juega el mejor League of Legends según su experiencia de espectador? ¿Por qué?
8. ¿Desde hace cuánto tiempo es dueño/a del equipo?
9. ¿Cómo fue el proceso por el medio el cual llegó a su posición actual? ¿Cuáles fueron los principales obstáculos con los que se topó en el camino?
10. Además del equipo de League of Legends que maneja actualmente, ¿usted/su organización gestiona otros equipos de e-sports?
11. ¿Como se construye la identidad (como marca) del equipo?
12. ¿Qué estrategias de fortalecimiento/crecimiento de la fanática emplea el equipo?
13. Además del éxito deportivo, ¿Qué otros factores desde su perspectiva atraen fans?
14. ¿Cómo es el proceso de adquisición/gestión de convenios con patrocinadores?
15. A grandes rasgos, ¿en qué consisten este tipo de arreglos? ¿De qué formas apoyan a la organización los patrocinadores?
16. En comparación con otras fuentes de financiamiento, ¿Qué tan significativos son los aportes de patrocinadores?
17. ¿Existe algún lineamiento/normativa, además del reglamento oficial de la liga, que regule la forma en que deben ser administrados equipos de e-sports?
18. ¿Qué tan rentable es mantener un equipo/organización de e-sports en un país como Colombia?
19. ¿Cómo funciona la relación de los equipos con los gestores de la competencia (LVP, ligas independientes, etc.)?
20. ¿Qué tipo de obligaciones contractuales deben cumplir ambas partes (tanto equipos como organizadores de la competencia)?
21. Además de sus funciones en relación con componentes administrativos del equipo/organización, ¿Qué otras labores llevan a cabo en relación con el equipo?

22. Además de las obligaciones estipuladas en los respectivos contratos, ¿de qué maneras el equipo/organización garantiza las adecuadas condiciones para el ejercicio de la práctica profesional de League of Legends por parte del personal deportivo (entrenadores, jugadores, etc.)?
23. ¿Cómo es el proceso de contratación de jugadores/entrenador para el equipo?