



**Tipo de documento: Tesis de Doctorado**

**Título del documento: Deportes electrónicos en Argentina : un estudio tecnobiográfico de jugadores profesionales de videojuegos**

**Autores (en el caso de tesis y directores):**

**Julián Ignacio Kopp**

**Carolina Duek, dir.**

**Noelia Enriz, co-dir.**

**Datos de edición (fecha, editorial, lugar,**

**fecha de defensa para el caso de tesis): 2022**

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.  
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.  
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: [https://creativecommons.org/choose/?lang=es\\_AR](https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR)





**Kopp, Julián Ignacio**

**Deportes electrónicos en Argentina: Un estudio  
tecnobiográfico de jugadores profesionales de videojuegos**

**Tesis para optar por el título de**

**Doctor en Ciencias Sociales**

**Facultad de Ciencias Sociales**

**Universidad de Buenos Aires**

**Directora: Dra. Carolina Duek**

**Co-directora: Dra. Noelia Enriz**

**Buenos Aires**

**2022**

## Resumen

Esta tesis se propone contribuir al estudio de los procesos de subjetivación vinculados con la tecnología y el juego, a partir de explorar, describir y comprender las prácticas de las y los jugadores profesionales de videojuegos en Argentina. Esta investigación es de corte cualitativo, centrada en las biografías de dichos jugadores y jugadoras con un énfasis puesto en los usos y apropiaciones que le dan a las tecnologías a lo largo de sus vidas. En ese sentido, son desarrolladas las disparidades que hombres y mujeres atraviesan en su trayectoria biográfica en vinculación a las tecnologías y dispositivos, que permiten pensar en una construcción *generizada* de apropiaciones. Conjuntamente con el relevamiento de las prácticas de los jugadores y jugadoras, se exploran y construyen las trayectorias típicas o comunes de este colectivo social y las subjetividades que construyen a partir del uso de tecnologías y su participación en los videojuegos.

A partir de dichas trayectorias y de entender a los deportes electrónicos como un modo de vida, se describen las formas de subjetividad que construyen los jugadores y jugadoras profesionales, se desarrollan las características que integran el *ethos* y el “ser profesional” para adentro y para afuera de la escena de deportes electrónicos; las nociones de deporte y trabajo que se conjugan en la cotidianeidad, y las proyecciones a futuro que realizan sus participantes. En este sentido, “Deportes electrónicos” es la forma con la que se denomina la práctica competitiva de videojuegos en la que jugadores profesionales y semiprofesionales participan en torneos con premios y réditos económicos. Sobre la base de dicha práctica se construye una matriz entre rendimiento en el juego, la exhibición y la competencia en la que el juego deviene un sustento económico a través de sueldos, premios o patrocinios; los *rankings* y premios económicos incentivan la competencia, y la exhibición de los enfrentamientos es en tiempo real y a nivel mundial. Esto genera la rentabilización de una práctica asociada con el ocio y, por lo tanto, se la incorpora dentro de una dimensión laboral y se la acompaña de una aspiración profesional. Al plantearse a los deportes electrónicos como la forma competitiva, profesionalizada y deportivizada de una actividad lúdica, esta tesis analiza a los juegos desde su ambigüedad limitante con formas de trabajo y deporte.

Esta forma de juego orientada a la eficiencia y a la competencia deviene no sólo un sustento económico, sino también un modo de vida y la construcción de una subjetividad para las y los jugadores profesionales o que buscan profesionalizarse, a la vez que constituye un proceso de “deportivización” de una actividad que anteriormente era meramente lúdica en tanto se incorporan características y *ethos* de otros deportes. El alto nivel de *expertise* y dedicación que los jugadores invierten en la actividad, junto al crecimiento del número de competencias y su espectacularización, son características comparables a las de los deportes tradicionales. Conjuntamente, se desarrollan las características que posee la estructura de los deportes electrónicos, sus competiciones e instituciones en nuestro país, relevando los actores y prácticas que operan en la constitución de las subjetividades. Asimismo, se describen los principales acontecimientos de su desarrollo a nivel internacional y nacional que dan lugar a la escena actual.

## Summary

This thesis sets out to contribute to the study of processes of subjectification related to technology and games by exploring, describing, and understanding the practices of professional videogame players in Argentina. This investigation is of a qualitative nature and is centered on the biographies of the aforementioned players, with an emphasis on their uses and appropriations of technology throughout their lives. In this sense, the thesis elaborates on the disparities in the biographical trajectories of men and women in relation to technology, allowing for a construction of gendered appropriations. In conjunction with the surveying of players' practices, the thesis explores and constructs the common or typical trajectories of this social group and the subjectivities they construct through their use of technology and their participation in video games.

From these trajectories and from an understanding of electronic sports as a way of life, the thesis describes the forms of subjectivity constructed by professional players and develops the characteristics that make up the ethos and "professionalism" within and without the esports scene, elaborating on the notions of sport and work conjugated in everyday life and the projections its participants make of their future. In this sense, "electronic sports" is a way to denominate the competitive practice of video games in which professional and semiprofessional players participate in tournaments with prizes and economic returns. Upon the foundation of this practice, a matrix of game performance, exhibition, and competition is constructed where the game becomes a means of income through salaries, prizes, or patronage; rankings and economic prizes incentivize competition, and the exhibition of matches occurs in real time and on a global scale. This generates the profitability of a practice associated with leisure, which is therefore incorporated into a dimension of labor and is accompanied by a professional aspiration. As electronic sports are established as the competitive, professional, and sportlike form of a ludic activity, this thesis analyzes the ambiguous border between games and forms of labor and sport.

This form of play oriented towards efficiency and competition becomes not only a means of income, but also a way of life and a construction of subjectivity for professional players and players that look to become professionals, while at the same time constituting a process

through which an activity that was previously merely ludic becomes “sportlike”, in that the characteristics and ethos of other sports are incorporated into it. The high level of expertise and dedication that players invest into the activity, together with the growth of the number of competitions and their spectatorship, are characteristics comparable to those of traditional sports. The thesis elaborates on the characteristics possessed by the structure of electronic sports and its competitions and institutions in our country, all while surveying the actors and practices that operate in the constitution of players’ subjectivities. Additionally, it describes the principal events, both national and international, that led to the development of the current esports scene.

## **Agradecimientos**

Esta tesis es la condensación de cinco años de trabajo como becario de doctorado, que si bien es un trabajo mayoritariamente solitario, es factible de llevarse a cabo por los vínculos y lazos que se construyen en dicho proceso.

Esta investigación no podría haber sido posible sin el acompañamiento constante, paciencia, y cariñosa insistencia de mis directoras, Carolina Duek y Noelia Enriz, a quienes les estoy por siempre agradecido. Han sabido guiarme con afecto en este largo proceso. Estoy convencido de que no podría haber tenido mejores directoras.

Desde un costado institucional, el trabajo aquí plasmado fue posible gracias al otorgamiento de beca doctoral (2017-2022) del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), que a pesar de sus inconvenientes y sus altibajos en relación a los cambios de gobierno, sigue siendo una política pública de vital importancia para quienes tenemos interrogantes sobre el mundo social y cotidiano y buscamos un acercamiento académico.

En línea con esto, quiero agradecer a toda la gente que trabaja en el Instituto Gino Germani de la Facultad de Ciencias Sociales, que me han acompañado de diversas maneras, y cuyo espacio ha funcionado durante un largo período - especialmente previo a la pandemia- como un lugar de trabajo, de encuentro y de esparcimiento.

Merecen una mención especial Carolina De Volder e Ignacio Mancini, quienes trabajan en el Centro de Documentación e Información del IIGG, y siempre estuvieron atentos a un libro o capítulo que podía resultarme interesante, buscándolos con pasión cuando se encontraban por fuera de las paredes del instituto y también siendo una excelente compañía dentro de él.

También no quiero dejar de agradecer a T.L. Taylor, a Alexandra Elbakyan y a toda la gente que facilita el acceso a la información en un contexto de dificultad creciente.

Desde un lado más personal no puedo dejar de agradecer a las personas, grupos y afectos que me acompañaron en el proceso cotidiano, y a veces angustiante, de ser un becario doctoral. Empezando por mis viejxs, Victor y Silvia, por estar todo este tiempo ayudándome y acompañándome de todas las formas, y sobre todo, con el amor de siempre.

A toda mi familia, a Mariana, por festejar cada buena noticia con un enorme entusiasmo y siempre estar dispuesta a ofrecer ayuda cuando se la podía necesitar; a Hebe, por recibirme siempre con cariño y afecto, y acompañarme pacientemente en el proceso de escritura; a mis hermanxs, Santi y Cos, por el amor, las salidas y las desgrabaciones.

A todxs mis amigxs (que si no menciono expresamente es por falta de espacio y no por otra cosa, sabrán comprender): a mi bro del alma, Juani; a Chuffo, Pollo, lxs Luyabas, la Cuarta Cueva y la Repah. Todxs ellxs me vieron atravesar todo este proceso con innumerables altibajos y me empujaron hacia adelante con su alegría, juegos, risas y juntadas.

A Ana Clara Azcurra Mariani, quien estuvo desde el primer seminario, la mejor amiga que un doctorado puede brindar. A Barbara Masseilot, por la lectura atenta y comprensiva de esta tesis y sus amorosas correcciones, sin las cuales este último trayecto hubiese sido mucho más difícil. A Angie por el diseño y a Pablo por la traducción. A todxs mis compañerxs y amigxs becarixs con quienes compartí mañanas, tardes y noches en el transcurso de estos cinco años, particularmente a Agustina Miguel, Manuel Rivero y Nemesia Hijós.

A Flor por haberme impulsado en esta dirección y acompañado durante los primeros años de la beca.

A todas las personas de la escena: jugadorxs, *casters*, CEOs que hicieron esta investigación posible y me dieron su tiempo desinteresadamente y con enorme paciencia respondieron mis preguntas y repreguntas.

A “los jueguitos”, por llenarme de alegría, de interés y de nuevas preguntas.

# Índice

Resumen	2
<i>Summary</i>	4
Agradecimientos	6
Índice	8
Índice de tablas y gráficos	11
Lista de abreviaturas y lista de símbolos	12
Introducción	13
Capítulo 1 – Los deportes electrónicos: deportivización y profesionalización de una actividad lúdica	22
1.1 Definición de Juego	23
1.2 <i>Play y Games</i> - El jugar y los juegos	28
1.3 La ambigüedad del juego	32
1.4 Competencias en videojuegos y deportes electrónicos	33
1.5 Presencia en medios y Relevancia de los deportes electrónicos	67
1.6 Videojuegos elegidos y justificación de recorte	69
1.6.1 Descripción de los videojuegos elegidos	75
<i>League of Legends</i>	75
<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	78
<i>Hearthstone</i>	81
FIFA (19, 20, 21)	84
<i>Fortnite</i>	87
Capítulo 2 – ¿Dónde está el deporte de los deportes electrónicos?	90
2.1 Principales acontecimientos en la historia de los esports	90
2.1.1 Corea del Sur o “la cuna” de los deportes electrónicos	90
2.1.2 Estados Unidos, del <i>arcade</i> al DWANGO y la CPL	93
2.2 Historia de los deportes electrónicos en Argentina	95
2.2.3 Segundo momento - Consolidación de la escena competitiva (2010-2016)	107
2.2.3.1 Creciente profesionalización de los equipos	108
2.2.3.2 El Surgimiento del <i>League of Legends</i> y la modificación de las estructuras competitivas	111
2.2.3.3 Surgimiento de <i>Twitch</i> y aumento de la espectacularización	113
2.2.4 Tercer Momento: Profesionalización (2017-Actualidad)	115
2.3 Principales actores de los deportes electrónicos en nuestro país	124

2.4 Presentación de las principales teorías sobre la “deportividad” y los <i>esports</i>	137
Capítulo 3 – Trayectorias de vida y tecnologías	157
3.1 Enfoque biográfico y Ciencias Sociales	160
3.2 Las Tecnobiografías: narrativas de los vínculos con la tecnología	163
3.3 Cambios en el diseño metodológico	169
3.4 Sobre la muestra: edad y género	177
3.5 Unidades temáticas de trayectorias comunes	177
Familia y vivienda	178
Disponibilidad de Tecnologías en el hogar	179
Primeros accesos a tecnologías	181
Primeros accesos al deporte electrónico en el que compiten	184
Aprendizaje	187
Pares	188
Rutinas de la vida cotidiana	190
Otros Estudios y trabajos	192
Tiempo libre y recreativo	194
Usos actuales de tecnologías digitales	195
Inicio en el ámbito competitivo	196
Momentos Clave	197
Apoyo de la familia	198
Profesionalismo	200
Futuro	202
3.6 - Síntesis: Tecnobiografías completas	205
Capítulo 4 – El género como interviniente en los deportes electrónicos	213
4.1 Estadísticas de participación de mujeres en los videojuegos	214
4.2 El género y los videojuegos	220
4.3 Género y Deportes: binarismo, deportes mixtos y neutros	226
4.4 Deportes electrónicos: entre la separación y la integración de la escena	229
4.4.1 El “Modelo Mixto” en deportes electrónicos	231
4.4.2 Separación de mujeres y hombres: ¿Visibilización y equiparación de nivel?	235
4.5 Trayectorias de mujeres en el <i>gaming</i>	242
4.6 ¿Hombres Competidores, Mujeres <i>Streamers</i> ?	251
Capítulo 5 – Deportes electrónicos y subjetividades	255
5.1 Tecnobiografías y Subjetividades	257
5.2 Deportes electrónicos: entre el trabajo y el deporte	260
5.3 La lógica de rendimiento y la cuantificación	269
5.4 El ser jugador profesional como modo de vida.	272
5.5 Percepciones hacia adentro de la escena: Comunidad y “Toxicidad”	279

5.6 Ser profesional es ser una figura pública: exhibición y <i>marketing</i>	285
5.7 Proyectar un futuro en deportes electrónicos	289
Conclusiones	294
Glosario	305
Lista de videojuegos mencionados	311
Bibliografía	313
Documentos citados	325

## Índice de tablas y gráficos

Tabla 1 - Cobertura en medios gráficos	67
Tabla 2 - Datos principales de los juegos elegidos	73
Imagen 1 - Descripción de elementos en pantalla de <i>League of Legends</i>	76
Imagen 2 - Descripción de elementos en pantalla de <i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	79
Imagen 3 - Descripción de elementos en pantalla de <i>Hearthstone</i>	82
Imagen 4 - Descripción de elementos en pantalla de FIFA	85
Imagen 5 - Descripción de elementos en pantalla de <i>Fortnite</i>	88
Imagen 6 - Ecosistema de deportes electrónicos	122
Tabla 3 - Acerca de los informantes (rol, ámbito, edad y juego)	173
Tabla 4 - Tecnobiografía completa - Tobías	207
Tabla 5 - Tecnobiografía completa - Macarena	211
Imagen 7 - Frecuencias de juego Varones/Mujeres	215
Imagen 8 - Dispositivos de juego Varones/Mujeres	216

## Lista de abreviaturas

- AADE - Asociación Argentina de Deportes Electrónicos
- ADEEMA - Asociación de Deportes Electrónicos y Electromecánicos de Argentina
- CEO - *Chief Executive Officer* [Director Ejecutivo]
- CCG - *Collectable Card Game* [Juego de cartas Coleccionables]
- COI - Comité Olímpico Internacional
- COO - *Chief Operating Officer* [Jefe de Operaciones]
- CPL - *Cyberathlete Professional League* [Liga Profesional de *ciberatletas*]
- CSGO - *Counter-Strike: Global Offensive*
- DEVA - Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos
- ESRB - *Entertainment Software Rating Board* [Junta clasificadora de programas de entretenimiento]
- FIFA - Federación Internacional de Fútbol Asociación
- FPS - *First Person Shooter* [Juego de disparos en primera persona]
- GAISF - *Global Association of International Sports Federations* [Asociación Global de Federaciones Internacionales de Deportes]
- GEF - *Global Esports Federation* [Federación Global de Deportes electrónicos]
- IeSF - *International eSports Federation* [Federación Internacional de Deportes electrónicos]
- INCAA - Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales
- KESPA - *Korean e-Sports Association* [Asociación Coreana de Deportes electrónicos]
- LAN - *Local Area Network* [Red de Área local]
- LOL - *League of Legends*
- LVP - Liga de Videojuegos Profesional
- MMORPG - *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* [Juego de rol multijugador masivo en línea]
- MOBA - *Multiplayer Online Battle Arena* [Juego multijugador de arena de batalla en línea]
- PEGI - *Pan European Game Information* [Información de juegos Pan Europea]

POV - *Point of View* [Punto de vista]

PYME - Pequeña y Mediana Empresa

VOD - *Video on Demand* [Video bajo demanda]

## Introducción

Las formas de interacción social contemporáneas están atravesadas por la masificación de los dispositivos y de las tecnologías. La progresiva incorporación de los videojuegos en la cotidianidad ha traído como consecuencia una reconfiguración de los modos de sociabilidad y la aparición de diferentes perfiles de usuarios. Uno de estos perfiles corresponde a la práctica profesional de videojuegos que involucra formas de juego orientadas al rendimiento, la competencia en eventos y la exhibición frente a una audiencia; todas ellas características, que se instrumentalizan con el objetivo de recibir réditos económicos y hacer del juego el sustento de vida.

Si bien las competencias existieron desde los albores de los videojuegos, en los últimos veinticinco años se ha consolidado lo que podemos denominar como una industria global de competición y espectacularización de la misma, paralela al diseño y venta de videojuegos. Esta industria fue adquiriendo progresivamente características similares a otros deportes recibiendo el nombre de “deportes electrónicos” o “*esports*” (por “*electronic sports*”<sup>1</sup>).

En su núcleo, y como dijimos, se trata de competencias espectacularizadas en las que jugadores y jugadoras de alto nivel se enfrentan para obtener premios económicos. Sin embargo, desde el año 2000 en adelante como desarrollaremos a lo largo de este texto, se ha profundizado su proceso de *deportivización* de acuerdo con los siguientes aspectos: un aumento en la escala de la participación en el número de jugadores y competencias en videojuegos -producto de su crecimiento como industria cultural y del avance de internet-; un mayor nivel de juego y profesionalización de los roles dentro y fuera del juego; el surgimiento del *streaming* como nueva forma de transmisión de las competencias a un número de espectadores; y su posicionamiento como una nueva esfera de *marketing* y publicidad.

Al pensar en la participación en competencias de videojuegos como profesión, como modo de sustento económico y como espectáculo, estableceremos que dicha participación involucra un conjunto de prácticas, saberes, formas de comportarse, comunicarse y proyectarse a futuro; es decir, definiremos a dicha práctica como un modo de vida y de conformar subjetividades.

---

<sup>1</sup> En adelante ambos términos serán utilizados indistintamente. Es habitual que la palabra *esports* se escriba en ocasiones con una *e* mayúscula o un guión (*e-sports*), sin embargo, retomamos aquí *esports* a partir de la convención adoptada desde 2017 por la prensa asociada de Estados Unidos (*Associated Press*).

Esta práctica no se ancla en un único momento de vinculación con tecnologías, sino que se construye a través de una trayectoria de usos, aprendizajes y apropiaciones de dispositivos y plataformas, por lo que indagaremos en los recorridos biográficos de las y los jugadores<sup>2</sup> a través de la propuesta metodológica de tecnobiografías de Carter Ching y Vigdor (2015).

Es en función de atender a dichas formas de subjetividades a través de las trayectorias biográficas en relación a las tecnologías que la pregunta que guía a esta tesis es ¿qué prácticas y subjetividades construyen las y los participantes de los deportes electrónicos en Argentina?. A partir de dicho interrogante nos proponemos contribuir al estudio de los procesos de subjetivación vinculados con la tecnología y el juego en nuestro país como objetivo general de investigación.

Asimismo, a los fines de dar cuenta de dichos procesos establecemos como objetivos específicos de esta tesis:

- i) Describir las prácticas de jugadores vinculadas con la competencia y profesionalización de los videojuegos;
- ii) Confeccionar las tecnobiografías de los jugadores profesionales, a partir de indagar los usos, apropiaciones y sentidos dados a la tecnología a lo largo de su vida;
- iii) Historizar el proceso de desarrollo de los deportes electrónicos a nivel nacional
- iv) Reconstruir las nociones de ocio, tecnología, consumo, trabajo y deporte que tienen los jugadores profesionales de videojuegos;
- v) Vincular los procesos de conformación de subjetividades de los actores con sus trayectorias en los deportes electrónicos en general, y con los videojuegos y tecnologías en particular

El diseño metodológico de esta investigación es de corte cualitativo y limitado al Área Metropolitana de Buenos Aires y al período comprendido entre 04/2017 y 12/2020 en función de la recurrencia de eventos y emplazamiento de la mayoría de las organizaciones en dicha zona. Asimismo, dicho abordaje se encuentra enmarcado dentro de lo que Arfuch (2007)

---

<sup>2</sup> Siguiendo la recomendación que estipula la Guía para el Uso de un Lenguaje No Sexista e Igualitario de la Honorable Cámara de Diputados de la Nación, me referiré en la tesis a las personas en femenino o masculino. La mención explícita a “las y los jugadores” a lo largo del presente texto obedece no sólo a la visibilidad de ambos dentro del ambiente de los deportes electrónicos, sino también al hecho que como veremos, la escena se encuentra dividida de tal manera. Este uso no implica que las prácticas incluyan a todas las identidades.

define como “espacio biográfico”, y centrado en las trayectorias biográficas que las y los jugadores construyen a partir del uso de tecnologías y su participación en los videojuegos.

En este sentido, se han realizado treinta y seis entrevistas en profundidad semi-estructuradas a informantes orientadas a recuperar el relato de su trayectoria de vida para estudiar los usos, las concepciones de la tecnología y los videojuegos en las diferentes etapas de la vida de los y las participantes. Para ello, se retoman los principales aportes del método biográfico (Balán 1974, Sautu 2004, Bertaux 1999, Mallimaci 2006, Saltalamacchia 1992, Denzin 1989; entre otros) y la propuesta metodológica de elaboración de tecnobiografías de Carter Ching y Vigdor (2005). Vale resaltar que las entrevistas han sido realizadas a jugadores/as, entrenadores/as, dueños/as de organizaciones a fin de conocer y brindar una perspectiva de los diferentes actores de la escena y no sólo de las y los jugadores. La diferenciación en masculino y femenino obedece al hecho que se ha procurado lograr una equivalencia en las entrevistas a hombres y mujeres, dado que así se presentaron las y los entrevistadas/os sin que se presentaran otras identidades de género. En todos los casos se han modificado los nombres, referencias a organizaciones y equipos específicos, a fin de resguardar su anonimato. Asimismo, la reconstrucción de las trayectorias de las y los jugadores junto a la confección de las tecnobiografías corresponden el estudio de un grupo específico -aquellos que buscan profesionalizarse en la competición de videojuegos o procurando alcanzarlo- y no son generalizables a la noción de jugadores de videojuegos o juventudes en general.

La investigación se estructuró mediante la combinación de tareas y de herramientas de indagación y de análisis: un relevamiento bibliográfico sobre las principales temáticas; una participación reflexiva en los principales juegos que constituyen deportes electrónicos; observaciones no participantes en los principales torneos y eventos de *gaming* realizados en la Ciudad de Buenos Aires; y la ya referida realización de entrevistas en profundidad a jugadores y jugadoras de videojuegos profesionales.

A partir de las tareas antes mencionadas se constituyeron cuatro corpus de información: el bibliográfico, el ludográfico, las observaciones en campo y las tecnobiografías de los actores. Cada uno de ellos permitirá analizar el desarrollo de los deportes electrónicos desde un enfoque plural: las prácticas observadas en campo; las formas y construcciones de subjetividades, trayectorias de vida y perspectivas de los jugadores a partir de las entrevistas

realizadas; y las principales categorías existentes a partir del análisis comparativo de las tecnobiografías.

A su vez, se han elegido y relevado los principales deportes electrónicos en función de su mayor difusión en torneos nacionales e internacionales, cobertura por medios de comunicación y logros a nivel internacional. Teniendo en consideración también la cantidad de participantes, difusión y estructura, los juegos elegidos fueron: *League of Legends (LOL)*, *Counter-Strike: Global Offensive (CSGO)*, *FIFA*, *Fortnite* y *Hearthstone*<sup>3</sup>. La selección de estos juegos permite brindar una perspectiva de la pluralidad de géneros, plataformas y estilos de juego que integran la noción de deportes electrónicos como abanico, en tanto representan diferencias en criterios tales como empresas desarrolladoras, años de lanzamiento, plataformas, géneros, juegos multijugador/individual, entre otros.

La tesis se estructura en cinco capítulos, vinculados a los objetivos específicos definidos anteriormente. El primer capítulo presenta las principales definiciones sobre juego y videojuego a los fines de dar un marco conceptual a la práctica competitiva de videojuegos. Hemos recuperado los aportes de Salen y Zimmerman (2004) quienes adoptan un enfoque sobre los juegos a partir de tres niveles de análisis (formal, experiencial y cultural) que permite integrar a los videojuegos y juegos dentro una única perspectiva.

Al entender a los deportes electrónicos como la forma competitiva, profesionalizada y deportivizada de una actividad lúdica, nos hemos detenido sobre las formas de considerar el límite entre lo que es juego y lo que no, adscribiendo a una postura que permita contemplar la ambigüedad entre ambas. Esto no sólo evita una postura dicotómica entre videojuegos - entendidos como artefactos o productos culturales- y otras esferas de la cultura, sino que a la vez permite ver a los procesos de conversión de la actividad desde el plano de “ocio casual” al “ocio serio”. Los aportes de Stebbins (1992, 2015) sobre este punto resultan claves para contemplar el proceso de profesionalización de las y los jugadores.

Asimismo, analizaremos las formas de narratividad que las competencias en videojuegos construyen a través de la diferencia entre “juegos representación” y “juegos compactación” de Scolari (2013). A partir de la pregunta: ¿qué es lo que hace a un videojuego un deporte

---

<sup>3</sup> En adelante utilizaremos las siglas de *LOL* y *CSGO* para referirnos a estos juegos, de manera similar a cómo son denominados habitualmente por las y los jugadores.

electrónico? desarrollaremos las cinco características que hacen que una competencia en videojuegos pueda ser considerada como un deporte electrónico: 1) Un sistema de *rankings* o clasificación de jugadores o equipos que permitan la comparación de resultados cuantificados; 2) Una estructura de competencias entre jugadores o equipos; 3) Cambios periódicos en las dinámicas de juego que generen un corpus de estrategias (denominado *Meta*) que los jugadores deben dominar; 4) Premios que incentiven la participación (que pueden ser tanto económicos o en especie); 5) La exhibición o transmisión de la competencia ante una audiencia. Agruparemos y detallaremos dichas características en cuatro aspectos definidos como Profesionalización, Monetización, Formalización y Espectacularización.

Finalmente, presentaremos un relevamiento de la relevancia de los juegos a través de la cobertura en medios, la justificación de los juegos elegidos, y una descripción de la acción en cada uno de ellos junto a una captura de pantalla que describe la información provista a los usuarios.

En el segundo capítulo buscaremos responder la pregunta: ¿dónde está el deporte en los deportes electrónicos? por lo que analizaremos la historia y principales actores de los deportes electrónicos en nuestro país; sus vínculos con el contexto y crecimiento a nivel internacional; y los debates que su estatuto de deporte ha suscitado.

En primer lugar, presentaremos los principales hitos en el desarrollo de los deportes a nivel internacional, desde su surgimiento en Corea del Sur en adelante, para vincularlo con la historia de la práctica competitiva en nuestro país. Estructuraremos esta historia en cuatro partes: los *arcades* o fichines en nuestro país como antecedente; el auge de los *cibers* como primer momento de una incipiente escena competitiva; como segundo momento, la consolidación de la escena competitiva (2010-2016) con el surgimiento del juego *League of Legends* y la plataforma de *streaming Twitch* como acontecimientos que marcaron este momento; y finalmente, un período de profesionalización que se observa desde el año 2017 hasta la actualidad.

En segundo lugar, describiremos los principales actores de los deportes electrónicos en nuestro país siendo éstos: las y los jugadores, base de toda la escena y foco principal de la investigación; las organizaciones o equipos de *esports* a las que las y los jugadores representan; las empresas organizadoras de torneos; los *Streamers, casters* y comentaristas que presentan la narrativa de los partidos, contribuyen a su espectacularización y a su

consumo como entretenimiento; y por último, las marcas, *sponsors* o empresas patrocinadoras.

Como tercer punto, recuperaremos las principales teorías sobre el deporte para poder encuadrar los debates sobre el estatus de “deporte” de los deportes electrónicos. Se relevaron las principales objeciones y argumentos más recurrentes del campo académico para clasificarlas en una tipología: en primer lugar, aquellos que hacen hincapié en la cuestión de motricidad corporal como principal rasgo de lo deportivo (por ejemplo, Hernández Moreno, 2017); en segundo lugar, aquellos que se oponen a su reconocimiento a partir de cuestiones legales (recopilados por Rodríguez Ten, 2018); en tercer lugar, los enfoques institucionales en los que el reconocimiento del estatuto del deporte estaría dado por un organismo o institución que legítima la actividad (Abanazir, 2018; Summerley, 2019). Finalmente, se desarrollarán los puntos en común entre deportes tradicionales y electrónicos que permiten que existan dichos debates y la pregunta que guía este capítulo.

La extensión de los dos primeros capítulos, mayor a la que presentan los siguientes, obedece a que el campo de investigación carecía de antecedentes en la escena local por lo que fue necesario historizar su desarrollo en nuestro país y sus vínculos con las escenas internacionales. A su vez, el habernos detenido en presentar una descripción de los actores se explica no sólo por el hecho que se trata de una investigación original sobre un tema de vacancia dentro de los estudios e investigaciones nacionales sobre juego, deporte y tecnología, sino por constituir un aspecto que no cuenta con el debido registro y se halla fragmentado en diversas fuentes, por lo que requirió de la reconstrucción y puesta en común aquí presentada.

El tercer capítulo se propone identificar la relación entre el acceso a la tecnología y los deportes electrónicos. En un primer apartado recuperaremos los principales autores y posturas del enfoque biográfico en Ciencias Sociales, para luego pensar las tecnobiografías como narrativas biográficas de los vínculos con la tecnología. En un tercer apartado, se explicará el proceso de confección de “Trayectorias comunes o típicas” de los jugadores y jugadoras, y que surgen de las entrevistas biográficas individuales con enfoque en el vínculo con tecnologías a través de los tres momentos antes conceptualizados.

Posteriormente detallaremos los cambios que debieron ser aplicados al diseño metodológico originalmente planteado, principalmente en función del Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio (ASPO) del año 2020 a consecuencia de la pandemia de COVID-19.

Las características de la muestra en términos de edad y género son explicadas en un siguiente apartado para dar lugar a la presentación de las unidades temáticas de las trayectorias comunes. Estas fueron elegidas en tanto permiten indagar sobre los momentos y aspectos clave de las trayectorias de los actores en sus vínculos con las tecnologías y los deportes electrónicos, siendo dichas unidades temáticas las siguientes: Familia y vivienda; Disponibilidad de tecnologías en el hogar; Primeros accesos a tecnologías; Primeros accesos al deporte electrónico; Aprendizaje; Pares; Rutinas de la vida cotidiana; Otros estudios y trabajos; Tiempo libre y recreativo; Usos actuales de las tecnologías; Inicios en el ámbito competitivo; Momentos clave; Apoyo de la Familia; Profesionalismo; Futuro.

Finalmente, luego del análisis de las quince unidades temáticas presentadas de forma interrelacionada con fragmentos de las entrevistas, se presentan dos tecnobiografías completas (de un jugador y una jugadora) que funcionan como sintetizadores de las trayectorias y recorridos individuales y de cada núcleo temático sobre los cuales se han construido las trayectorias comunes.

Teniendo en cuenta las trayectorias de las jugadoras y habiendo descripto en el segundo capítulo las características comunes entre los *esports* y los deportes tradicionales, el cuarto capítulo se centra en otro punto compartido entre ambas formas deportivas. Nos referimos a las tensiones existentes en torno a la participación y visibilidad de las mujeres en las competiciones y las desigualdades en la escena. Analizaremos aquí los factores que permiten explicar la brecha existente en la participación en los videojuegos de varones y mujeres, atendiendo principalmente a los testimonios de las jugadoras entrevistadas. Partiremos de considerar los datos sobre la participación de mujeres en los videojuegos a los fines de conocer los números detrás de la baja representación en la escena. Contemplaremos los vínculos entre género, videojuegos, deporte e *esports* para enmarcar las trayectorias de las mujeres en el *gaming*, atendiendo a dichos recorridos en tres momentos: primer acceso,

apropiación e inicio en la escena competitiva. Finalmente, indagaremos sobre una aparente división de género en las ocupaciones posibles en la escena de deportes electrónicos, en la que los hombres se dedican a la competición dentro del campo de lo deportivo, y las mujeres al *streaming* y la escena del entretenimiento.

El quinto capítulo analizará la práctica de los jugadores y jugadoras profesionales de videojuegos como una forma en la que se construyen subjetividades a partir de sus vínculos con las tecnologías y con otras personas. De esta manera se condensará lo trabajado en capítulos anteriores, y pensaremos en la participación en deportes electrónicos como un modo de vida para así acercarnos a la pregunta sobre las subjetividades que guía la investigación. Vale resaltar que el uso del término “subjetividades” en plural obedece a que da lugar a las variaciones existentes en términos de género, nivel socioeconómico y a las trayectorias individuales que se desarrollan en el tercer y cuarto capítulo.

En esta línea, el primer apartado de este capítulo analizará al vínculo entre tecnobiografías y subjetividades, atendiendo a la forma en que el vínculo con las tecnologías, su uso y apropiación particular a lo largo del tiempo permite configurar formas de subjetividades en el marco de una escena competitiva y de espectáculo.

Un segundo apartado se centrará en el carácter complejo de la competición en videojuegos, analizado desde la ambigüedad en tanto conjuga nociones relativas a lo deportivo y lo laboral. Es por ello que como tercer apartado nos dedicaremos a analizar a los deportes electrónicos bajo las perspectivas de “Trabajo no clásico” de De La Garza (2000) y Cerón Hernández (2014), y de “Trabajo Informacional” de Zuckerfeld (2009).

En cuarto lugar, nos detendremos sobre las nociones de rendimiento y de cuantificación que atraviesan a la actividad y que se encuentran en la base de su rentabilización como actividad deportiva y laboral.

El quinto punto del capítulo está destinado a pensar la noción de “ser profesional” dentro de los deportes electrónicos, definiendo las pautas que los jugadores mencionan que deben cumplir para considerarse como profesionales: una importante dedicación al juego; estar informado de los cambios en la escena; tener un estilo de vida saludable, con ejercicio y buena alimentación; comportarse correctamente para con los demás actores del ecosistema de *esports*; y manejar correctamente su figura pública. Estos dos últimos aspectos son analizados en apartados específicos: uno destinado a la noción de *toxicidad*, hacia adentro de la escena,

entendiendo por esta mayormente comentarios sexistas y racistas o comportamiento negativos; y otro, hacia afuera de la escena, la construcción de la figura pública de los jugadores como parte de proyectarse como profesionales frente a marcas y *sponsors*.

El último apartado del capítulo atiende a las proyecciones de futuro de jugadores y jugadoras, a concebir su participación en los deportes electrónicos más allá de ser jugadores de videojuegos, o como modo de vida cotidiano, sino como proyecto de futuro.

Finalmente, se incluye dentro del cuerpo de la tesis y como archivo separado, un glosario con los principales términos y categorías nativas de los actores, a fin de facilitar la comprensión de los testimonios y las características de la escena de los *esports* nacionales.

# Capítulo 1 – Los deportes electrónicos: deportivización y profesionalización de una actividad lúdica

En este capítulo estableceremos los términos que componen el problema de investigación, principalmente cómo la bibliografía define a los videojuegos, sus aspectos competitivos y qué implica el pasaje de una actividad lúdica -junto con las ideas que existen del jugar y lo “lúdico”- a una práctica deportiva.

A los fines de abordar estos temas, este capítulo se estructura en tres partes: en primer lugar, analizaremos las nociones de jugar y juegos (*play* y *games*) y consideraremos los enfoques que analizan los límites entre el juego y otras actividades; en segundo lugar, desarrollaremos las cinco características que hacen que una competencia en videojuegos pueda ser considerada como un deporte electrónico; en tercer lugar, presentaremos un relevamiento de la relevancia de los *esports* a través de la cobertura en medios; finalmente, detallaremos los motivos de la elección de estos juegos, junto a una descripción de su dinámica y a una captura de pantalla que describe la información provista durante la acción del juego.

## 1.1 Definición de Juego

Si bien existe un consenso sobre que los deportes electrónicos constituyen la práctica competitiva de videojuegos -con posturas que la limitan a su circuito profesional- no existe una única definición de videojuego o de juego desde la cual partir<sup>4</sup>.

Para Brougère la definición de juego o qué se suele entender por ello, constituye una esfera que está designada (de manera vaga) por cada cultura a partir de analogías y sistemas de diferenciación con otras actividades que no lo son, en tanto “una de las características del juego es de no disponer de ningún comportamiento específico que permita separar netamente el juego de cualquier otro comportamiento” (Brougère, 2013:2)

---

<sup>4</sup> El diseñador de videojuegos Paolo Pedercini hace alusión a esto en su página web “*Game Definitions*” que consta de un generador de definiciones aleatorizadas de la noción de juego al hacer clic en el botón de “no estoy de acuerdo” (“*I disagree*”). Disponible en: <http://www.gamedefinitions.com/>

Cuando hablamos de deportes electrónicos nos referimos a la competencia de videojuegos y a una actividad lúdica devenida en una cotidianeidad que conjuga prácticas y categorías del deporte y el campo laboral.

El hecho de que, bajo el término de “deportes electrónicos”, se engloben a juegos de diferentes géneros, individuales y grupales, bélicos o fantásticos, con perspectivas o encuadres (Scolari, 2013) en primera y tercera persona, lleva a buscar una definición que permita dar cuenta de esta pluralidad, y que habilite a analizar no sólo los aspectos formales de los juegos -sus reglas y componentes- sino también que permita pensar al videojuego como artefacto cultural (Hine, 2000). Consideramos que la propuesta de Salen y Zimmerman (2004) ayuda en este sentido, al partir de un trabajo de recopilación de las definiciones de juegos y videojuegos, y de plantear un análisis de juegos en tres niveles o sistemas simultáneos: formal, experiencial y cultural. Tal como sostienen los autores, cada uno de estos sistemas se encuentra inserto en el otro. Un juego como sistema formal está siempre inserto dentro de un sistema experiencial y el juego, como sistema cultural, contiene a ambos.

Al pensar los juegos como sistemas con sus tres niveles de análisis, Salen y Zimmerman (2004) desglosan las cuatro características intrínsecas de los sistemas: los componentes (elementos o variables que pueden ser materiales, abstractas o combinar ambas), sus atributos, sus relaciones internas y su contexto. Nos detendremos sobre estos aspectos en cada uno de los niveles de análisis, tomando el ajedrez como ejemplo. Así, desde la perspectiva de un sistema formal se identificarían como componentes a las piezas y al tablero; los atributos como los movimientos particulares que cada pieza puede realizar y sus posiciones iniciales; las relaciones internas estarían dadas por la posición de las piezas en el tablero (o fuera de él); y el contexto para la interacción sería el juego en sí, el hecho de que se trata de una actividad lúdica da el marco para el sistema formal. Sin embargo, no podemos dejar de notar que este sistema formal no existe en el vacío, sino que se da simultáneamente por lo que se contempla como un segundo sistema, el sistema de interacciones o experiencias. Éste tendría como componentes a los jugadores; como atributos a las piezas que controlan; como interacciones a sus estrategias, su estado emocional y sus formas de comunicación; y como entorno o contexto lo que entenderíamos habitualmente como “contexto de juego”, es decir el lugar en el que los participantes están viviendo la experiencia, incluyendo el soporte y el alcance del juego (no es lo mismo hacerlo cara a cara en un estadio con público que a través de Internet).

Por último, pensar el juego bajo la óptica del sistema cultural lleva a ubicarlo dentro de la cultura lo cual, a su vez, permite que pueda ser analizado desde múltiples perspectivas: como la clase social de las personas, su historia, sus representaciones en películas y en series, su sistema de competencias, etc. Continuando con el ejemplo del ajedrez, este sistema estaría compuesto por el juego en su sentido más amplio (el ajedrez en sí); los atributos serían las decisiones y elementos de diseño, cómo, cuándo y por qué el juego fue hecho y usado; las interacciones estarían dadas por el vínculo entre un elemento del juego y la cultura (por ejemplo, las explicaciones de por qué la reina se mueve más casilleros que el rey); y por último, el contexto del juego como sistema cultural. Éste va más allá de cualquier partida individual de ajedrez o de la experiencia de juego, y estaría constituido por el ajedrez en la cultura, en todas sus formas (Salen y Zimmerman, 2004).

Este contexto de juego entendido de manera amplia se vincula con la idea de cultura lúdica propuesta por Brougère (2013), la cual comprende el conjunto de reglas de juego (y juegos) disponibles y conocidas por las y los jugadores en una sociedad determinada, que van más allá de cada juego en particular y que se modifican, se individualizan, se producen y reproducen a partir de la participación de los jugadores en las actividades lúdicas en sí mismas.

A su vez, este enfoque de tres niveles o sistemas propuesto por Salen y Zimmerman (2004) permite dar cuenta de la complejidad de aspectos y perspectivas para analizar los juegos, a la vez que resulta de suma importancia al momento de considerar los relatos de las y los jugadores, ya que se viven de manera conjunta: ya sean cambios en una regla dentro del juego (sistema formal), problemas del servidor (sistema experiencial) o la modificación del sistema de competencias (sistema cultural).

Sin embargo, queda claro que, si bien estamos detallando una forma de pensar los juegos que integra tres niveles de análisis, esto no constituye una definición específica acerca de qué es un juego. Salen y Zimmerman establecen que “un juego es un sistema en el que los jugadores se involucran en un conflicto artificial, definido por reglas, que genera un resultado cuantificable” (Salen y Zimmerman, 2004: 93). Esta definición está inspirada en la propuesta de Sutton-Smith y Avedon, quienes afirmaron que “los juegos son un ejercicio de sistemas de control voluntario en los que existe un enfrentamiento entre poderes, enmarcado por reglas, para producir un resultado desequilibrante” (Sutton-Smith y Avedon, 1971 en Salen y

Zimmerman, 2004). Esta definición involucra varios aspectos que nos servirán para pensar la competición en videojuegos: en primer lugar, la idea de conflicto artificial que está en la base de una gran parte de los juegos y los deportes analógicos y digitales. Se habla de conflicto porque plantea un desafío de sortear reglas que se aceptan como parte del juego, y que puede oponernos simplemente a los componentes del sistema (como sería en el caso de un rompecabezas) o de otro u otros jugadores en el caso de un partido de truco. Su artificialidad surge del hecho que menciona Suits (1990) quien afirma que en el juego las personas se predisponen y aceptan tomar caminos o medios indirectos para alcanzar una meta. Suits va a ejemplificar esto con el golf y el hecho de que existen formas mucho más eficientes de introducir una pequeña pelota en un hueco en el piso que situarse a cien metros y golpearla con un palo con punta metálica. A su vez, el hecho de que el resultado sea cuantificable con, al menos, un jugador o equipo ganador, resulta de importancia en tanto ofrece cierta facilidad en la constitución como deporte, tal como veremos en el capítulo siguiente.

Asimismo, esta definición supone una ventaja adicional que Salen y Zimmerman, como diseñadores de videojuegos, no dejan escapar: al pensar los juegos tal como vimos -como un entramado de tres niveles de análisis- no es necesario construir una agenda para acomodar, explicar o entender los videojuegos. En el caso de los juegos digitales -el término que utilizan los autores- el *hardware* (el soporte del juego) sea una computadora o un celular, constituye uno de los elementos del sistema, lo que lleva a pensar a los videojuegos de una manera que permite analizar sus continuidades y diferencias con otros juegos, sin perder sus particularidades en términos de experiencia de juego y sus diferencias en términos de cómo se ubican dentro de la cultura y el acceso a la tecnología.

Un punto que resulta interesante incorporar a este marco es la noción de narrativa como parte de los videojuegos. Lo consideramos importante, en función de que varios de los deportes electrónicos -quizás de menor manera en el caso del *FIFA* y el *CSGO*- cuentan con un universo de personajes, lugares y acontecimientos que construyen una narrativa que las y los jugadores conocen pero que no afecta a los resultados de los enfrentamientos. En otras palabras, conocer la historia<sup>5</sup> detrás de los personajes del *Hearthstone* o el *LOL* no repercute sobre el nivel de juego de los jugadores. A su vez, veremos que la narrativa adquiere una gran

---

<sup>5</sup> Se denomina *lore* (conocimiento o saber en inglés) a todos las historias, relaciones y características de personajes y el mundo de un juego. Este aspecto es compartido con otros mundos ficcionales plasmados en series y películas, y habitualmente es lo que sirve de base para las transposiciones mediáticas entre ambos.

importancia no como una historia que cuenta *el juego*, sino por la historia que cuentan *los partidos* a menudo relatada por las y los *casters* o relatores, de manera similar a lo que sucede en otros deportes.

Asimismo, consideramos importante recuperar la noción de narrativa en función del debate transcurrido entre las y los teóricos de los *Games Studies* sobre la oposición entre *narratología* y *ludología*, es decir en enfoques que centran su análisis de videojuegos como formas narrativas (Murray, Crawford) y enfoques que entienden a los videojuegos principalmente como sistemas formales de reglas (Juul, Frasca). Debate que a pesar de haber ocupado bastante tiempo de los *Game Studies*, se disolvió en tanto se reconoció que ni los “narrativistas” ni los “ludologistas” negaban la importancia de los sistemas de reglas o las narrativas en los videojuegos y que los *Game Studies* integran enfoques de ambos “bandos”. Es en este sentido que retomamos el trabajo de Scolari (2013), quien plantea la diferencia entre “juegos representación” y “juegos compactación”. En los “juegos representación” las o los jugadores desarrollan -individual o colectivamente- una historia a partir de personajes y acciones, y a partir de éstas determinan el desarrollo de la narración. En los juegos compactación no existe la representación de un mundo figurado sino que:

Configuran un fragmento de realidad con unas características específicas que convierten a ese fragmento de realidad, un partido de fútbol o una partida de ajedrez, por ejemplo, en una realidad que, en sí misma, posee una estructura narrativa (Scolari, 2013:26)

Es decir, la diferencia entre ambos es que en los juegos representación se configura un mundo simulado, mientras que en los juegos compactación no,. Estos últimos definen un “microcosmos en el que su estructura permite vivir directamente dentro de un sistema de carácter narrativo” (Scolari, 2013:27), y su compactación proviene de condensar en un fragmento de espacio y tiempo limitado ciertas características de la vida real que permiten entender ese espacio bajo una perspectiva narrativizada. Es decir, los puntos de contacto entre estos dos tipos de juego es que ambos son construcciones de vivencias narrativas y pueden articularse en un mismo juego particular, algo que se da de manera constante en los videojuegos. Por ejemplo, en un partido del juego *FIFA* entre dos jugadores que eligen a Boca Juniors y Huracán, es la superposición de un juego representación (los equipos que representan) sobre un juego compactación (las reglas del fútbol según el juego *FIFA*). En el

caso de los deportes electrónicos, veremos que existe una predominancia del juego compactación sobre el juego representación, es decir del resultado y de la narrativa que surge a partir de la acción del devenir del juego, en comparación con los aspectos de representación de personajes.

## 1.2 Play y Games - El jugar y los juegos

Al considerar los deportes electrónicos como productos del desarrollo de competiciones de una actividad lúdica, y que da lugar a una profesionalización del juego, además de tener en cuenta la definición de juego que hemos desarrollado en el apartado anterior, es importante detenernos en la distinción que se da en otros idiomas entre *play* y *game*, traducida por lo general como “jugar” y “juego” respectivamente. Esto es contemplado en función de que el carácter lúdico -como veremos aquí, opuesto a varias de las características de los *esports*- es asociado en la bibliografía a la noción de *play*. Respecto de esta distinción, se considera a los juegos como una forma específica del jugar, es decir que el jugar sería un aspecto más abarcativo que contiene otras formas. Definir qué implica jugar (*play*) también es algo que ha preocupado a teóricos del juego y a filósofos, siendo la definición más difundida aquella de Huizinga que ve al juego como:

Una acción libre ejecutada «como sí» y sentido como fuera de la vida cotidiana, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga de ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 1938 [2008]: 27).

Posteriormente, Caillois ha recuperado esta definición indicando que el jugar es una actividad compuesta por seis características:

- 1) Libre, en tanto no es obligatoria y perdería su calidad de diversión y alegría si lo fuera;
- 2) Separada, limitada en tiempo y espacio, con señales que lo marcan;
- 3) Incierta, ya que de conocerse el resultado de antemano, el juego no tendría sentido;
- 4) Improductiva, en tanto la actividad no genera riqueza o bienes;
- 5) Reglamentada, dado que posee reglas que se aplican únicamente para dicha actividad y que reemplazan momentáneamente las normas ordinarias;

6) Ficticia, los participantes aceptan un contexto de “realidad secundaria” o de “irrealidad” en comparación con la “vida corriente” (Caillois, 1967 [1994]: 38).

Sin embargo, hay aspectos de esta forma de comprender al juego que hoy en día traen numerosos problemas para entender prácticas contemporáneas y, aún más, en el caso de los deportes electrónicos, como la separación con la vida cotidiana, su carácter de “no obligatorio” o la improductividad del juego. Todas estas reservas son aplicables también al pensar en cualquier deporte practicado de manera semi-profesional como juego.

A los fines de pensar el jugar como diferente de los juegos, nuevamente retomaremos la definición de jugar (*play*) que Salen y Zimmerman construyen a partir de los aportes de Suits: “Jugar es un movimiento libre dentro de una estructura más rígida”. Esto aplica tanto a lo que habitualmente entendemos como juegos (el ta-te-ti por ejemplo), una actividad lúdica que no sea un juego (hacer rebotar una pelota contra la pared), u otras formas creativas como, por ejemplo, el humor o juegos de lenguaje en el que la elección de palabras u oraciones se hace en el marco de las reglas gramaticales.

Por otra parte, el hecho de que los dos teóricos más citados al reflexionar sobre juego - Huizinga y Caillois- hayan hecho alusión a la idea de libertad como parte central del juego obedece a pensar el juego como una actividad propia del tiempo de ocio, y por ende a la oposición entre ocio y el trabajo. Es por ello que para Caillois el juego se “contamina” en tanto entra en contacto con la obligación o se acerca a una actividad cotidiana:

Lo que era placer se constituye en idea fija; lo que era evasión en obligación; lo que era diversión en pasión, en obsesión y causa de angustia. El principio del juego se ha corrompido. Es preciso saber aquí que no lo está por la existencia de tramposos o de jugadores profesionales, sino únicamente por el contagio por la realidad (Caillois, 1967 [1994]: 38).

Al ubicarlo de esta manera, el juego queda alojado en un espacio oposicional y de menor importancia respecto del trabajo, recordemos que otro rasgo en las definiciones mencionadas era su improductividad, o como discute Sutton-Smith una pretendida “inutilidad”. Dicho autor va a sostener que el juego parecía inútil a la vista de etnógrafos y científicos sociales porque no genera un producto visible, o un cambio más allá del contexto de juego. Sutton-Smith argumenta en cambio, que el juego simplemente no intenta ser útil dado que se trata de una actividad que está orientada al proceso y no al producto (Sutton-Smith, 1975).

En una línea similar, otros trabajos dejan de lado esta idea de improductividad del juego en tanto el juego posee una característica de formación que enseña, “prepara” o entrena habilidades que *después* serán útiles para la vida adulta. Esta línea se encuentra mayoritariamente en el enfoque que los antropólogos a principio del siglo han hecho del juego, como por ejemplo Malinowski, quien indica que:

El análisis de las actividades lúdicas y recreativas, relacionan gran parte de aquellas obras [K. Groos y J. Huizinga] con nuestros requerimientos metodológicos principales; consideremos para esto el valor educacional de aquellas actividades y su papel como preparación para la práctica económica (Malinowski, 1984:128, traducción propia).

A diferencia de este grupo, en la obra de Lévi-Strauss el juego está puesto en relación y en diálogo con el rito, presentando grandes diferenciaciones ya que mientras:

Todo juego se define por el conjunto de sus reglas que hacen posible un número prácticamente ilimitado de partidas, pero el rito, que también se juega, se asemeja más a una partida privilegiada, escogida y conservada de entre todas las posibles, porque sólo ella se obtiene en un determinado tipo de equilibrio entre los dos campos (Levi-Strauss, 1964:56).

Es decir que uno y otro aparecen como fenómenos análogos pero producidos en contextos diferentes.

Estas oposiciones entre contextos o entre el juego y lo productivo, o el juego y el trabajo es la raíz de uno de los principales desafíos que poseen los deportes electrónicos a nivel cultural y cotidiano; es decir, su reconocimiento como una actividad *seria*, equivalente a otros deportes, ocupaciones profesionales, modos o elecciones de vida. Esto, como veremos a lo largo de la investigación, es vivido como un problema y obstáculo por las y los jugadores, y es justamente este carácter productivo (al ser un sustento económico de los participantes y una industria millonaria a nivel mundial) lo que habilita el reconocimiento y aceptación.

A partir de esta dicotomía, el jugar constituye una actividad libre (como opuesto a lo obligatorio), separada de lo cotidiano, al poseer su propio conjunto de reglas, e improductiva en tanto no genera nuevos bienes. El trabajo se opone radicalmente al juego en estos tres aspectos: su aspecto obligatorio -se debe trabajar como forma de subsistencia-, forma parte del mundo cotidiano, y posee un carácter productivo al generar bienes o riqueza. Scheines resulta una clara exponente de esta perspectiva:

Si el trabajo es un invento de la escasez y sirve para colmar una carencia, el juego por el contrario es movimiento libre, gozoso, gratuito, sin finalidad ni sentido más allá de sí mismo (Scheines, 2017:183).

Esta postura refuerza la idea de dos concepciones de tiempo diferentes: por un lado, el juego entendido como parte del tiempo de ocio, es decir, destinado a aquellos momentos que no son “productivos” ya sean de estudio o trabajo; y por otro, el jugar como asignado a un tiempo o momento biográfico general, correspondiente a la niñez, cuando no existen mayores responsabilidades y cuando se considera al jugar como parte de la formación y aprendizaje de las y los niños<sup>6</sup>. En otras palabras, tradicionalmente se ha opuesto el juego a la formalidad del ámbito laboral, el tiempo de ocio al tiempo de negocio o trabajo, lo lúdico a lo serio, lo placentero a lo obligatorio, y pensado al jugar como una actividad mayoritariamente propia de la infancia de la niñez.

Es por ello que durante la mayoría de los primeros años de desarrollo, y en menor medida en la actualidad, desde la escena de los deportes electrónicos se han buscado numerosas formas de posicionarse como una actividad seria, de adultos, que no sólo es una elección de vida deseada por las y los jugadores, sino un sustento económico real. Esta búsqueda se ha intentado de diversas formas y apelando a diferentes argumentos -ya que en cierta medida sigue siendo discutido- siendo su reconocimiento como actividad deportiva la principal y la que más lejos ha llegado en términos institucionales. El deporte ya goza de cierta aceptación por conjugar estos aspectos de juego y trabajo, diversión y placer, con la salvedad que los deportes electrónicos poseen ciertas particularidades que llevan a que su estatuto de deporte no sea visto con buenos ojos por algunos actores del campo; particularidades que desarrollaremos en el siguiente capítulo pero que se refieren principalmente a objeciones respecto del uso del cuerpo y su integración dentro de instituciones o legislaciones deportivas ya existentes.

---

<sup>6</sup> El juego forma parte de los derechos reconocidos por la Convención de los Derechos del Niño junto al “descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (UNICEF, 2014:28)

### 1.3 La ambigüedad del juego

Identificamos en la bibliografía esta oposición entre juego y trabajo, o diversión y seriedad a los fines de plantear una posición contraria, ya que consideramos que para el entendimiento de los juegos y de numerosos aspectos de la cultura actual es necesario comprender al juego desde su *ambigüedad*, de manera afín a las posturas de Sutton-Smith (2001) y Raessens (2014).

El primero de ellos plantea que la ambigüedad del juego es su característica principal, justamente que el juego sucede a la vez en el mundo cotidiano y en el “mundo del juego”, siendo en ese vínculo -retomando a Salen y Zimmerman (2004) podríamos decir en la relación entre los elementos de los sistemas - donde surge la experiencia lúdica.

Por su parte, para Raessens, en la cultura actual es necesario pensar ya no en términos de juego o “no-juego” sino en grados de afinidad al juego (*playfulness* o *ludicidad*) que una práctica o acontecimiento pueda tener. Raessens, pensando la *gamificación* -es decir la aplicación de mecánicas y elementos de juego a entornos que no lo son a los fines de hacerlos más divertidos, pedagógicos o interesantes- argumenta que la cultura ha vivido un proceso de ludificación, en la que ya no es posible distinguir tajantemente entre un “adentro” y un “afuera”, entre juego y no juego o entre lúdico y serio, ya que este enfoque excluye las ambigüedades que permean a los medios y la cultura en la actualidad:

Jugar no es algo únicamente característico del ocio, sino que aparece también en espacios que antes eran considerados lo opuesto del juego, como la educación (por ejemplo los juegos educativos), la política (formas *ludificadas* de campaña, aplicación de principios de juegos para involucrar a miembros de partidos en procesos de toma de decisiones, comediantes que devienen políticos), hasta la guerra (interfaces similares a juegos de computadoras, el uso de drones- aviones controlados por control remoto- introduciendo la guerra *á la Playstation*) (Raessens, 2014:94, cursivas en el original, traducción propia).

Pensar en términos de real o virtual, hace que lo segundo sea visto dicotómicamente como falso o menos importante al oponérselo a lo real, cuando es en la interacción entre ambas donde se produce la acción y la experiencia. De esta manera, consideramos que un enfoque centrado en la ambigüedad no sólo permite comprender mejor las prácticas lúdicas cotidianas, sino también aquellas prácticas que integran aspectos del juego ya sea con fines educativos, económicos, políticos o meramente recreativos. Esto es especialmente el caso de los deportes

electrónicos, donde veremos que no existe -ni de forma marcada en la actividad ni en la concepción de las y los jugadores- un punto exacto que marque el paso del juego como ocio “puro” a pensarlo “seriamente”, como aspiración o como deporte, sino que en determinados momentos de su trayectoria existen momentos de mayor o menor ludicidad o seriedad. Su actividad en sí conjuga elementos de juego y trabajo, aspecto que veremos en los testimonios de las y los jugadores. Esta misma ambigüedad puede encontrarse en otros deportes, por lo que nos detendremos aquí en las características que constituyen a los deportes electrónicos.

#### **1.4 Competencias en videojuegos y deportes electrónicos**

Como mencionamos al principio del capítulo, aquello que caracteriza principalmente a los deportes electrónicos es la competición en videojuegos. Ahora bien, desde sus comienzos los videojuegos plantearon diferentes formas de competir (desarrollaremos la historia de las competiciones con mayor detalle en el siguiente capítulo) pero aún los primeros videojuegos, aquellos desarrollados en la década del sesenta en universidades estadounidenses y limitados a los estudiantes y docentes del campus, generaron torneos entre quienes empezaron a conocer esa nueva forma de juego. Aquel que es considerado el primer torneo de videojuegos sucedió en la Universidad de Stanford en 1972. Allí dos docenas de estudiantes y profesores del campus compitieron en el juego *Spacewar* por el premio de una suscripción anual a la revista *Rolling Stone* (Li, 2017). Posteriormente, los *arcades* o, como se los conoce en Argentina, los “fichines”<sup>7</sup>, generaron torneos de manera local ya sea porque eran juegos que permitían el enfrentamiento en simultáneo entre dos jugadores, como era el caso del mítico *Pong* (1972), o a través de guardar los puntajes y armar *rankings* de las puntuaciones más altas (*high-scores*). Desde ese momento hasta la actualidad, la competencia en videojuegos fue una constante, modificándose las formas en las que se fue dando en función de los diferentes soportes de juego (*arcades*, consolas, PCs, etc.) y el contexto de juego: salas de fichines, *cibers*, competencias *online*, estadios.

---

<sup>7</sup> Los *arcades* o en Argentina “fichines” son dispositivos de juego integrados a un mueble propio que poseen palancas y botones y que requiere de fichas para jugar (lo que le da origen al término nacional), traducido habitualmente como “máquina recreativa”. El término *arcade* refiere tanto a la máquina como al lugar que se encuentra, situación que sucede también con el término fichines.

Esta tradición de ya cincuenta años de competición en videojuegos se ve acompañada de un constante aumento en la escala de participación. La creciente masificación de Internet en los primeros años del siglo XXI modificó sustancialmente el alcance de los enfrentamientos - al habilitar la posibilidad de jugar con gente de cualquier parte del mundo- a diferencia de los contextos anteriores que se realizaban a nivel del barrio, la ciudad o el país. Simultáneamente, la posibilidad de jugar *online* generó un aumento de la cantidad de jugadores disponibles para jugar y la cantidad de participantes posibles en una misma partida. Es en este momento, a principios del nuevo milenio, que en Corea del Sur surgen los deportes electrónicos. Y si bien pueden encontrarse antecedentes y formas preliminares -torneos y competencias de videojuegos que poseían también formas de espectacularización- suele indicarse la creación de la Asociación Coreana de Deportes electrónicos (KeSPA o *Korean e-Sports Association*) en el año 2000, como el nacimiento de los *esports*.

El interrogante que surge en este punto es: si ya existían competencias en videojuegos, ¿qué es lo que hace a un videojuego un deporte electrónico? o ¿qué diferencias existen entre las formas preexistentes de competencia y los deportes electrónicos?

Recuperando los principales aportes a las definiciones de deportes electrónicos, definiremos a una competencia en videojuegos como *esport* en tanto posee al menos cinco características:

- 1) Un sistema de *rankings*, puntos o clasificación de jugadores o equipos que permitan la comparación de resultados;
- 2) Una estructura de competencias o enfrentamiento entre dos o más jugadores;
- 3) Cambios periódicos en las dinámicas de juego que generen un corpus de estrategias y elecciones (denominado *Meta* y que desarrollaremos en este capítulo) y que requieren una recurrente adaptación de parte de los jugadores;
- 4) Premios que incentiven la participación (que pueden ser tanto dinero, productos o viajes);
- 5) La exhibición o transmisión de partidos y torneos que permitan llegar a un público masivo.

Podemos definir entonces a un videojuego como deporte electrónico en función de que posea enfrentamientos entre jugadores; que dichos enfrentamientos den lugar a un sistema de clasificación que los habilite para participar en competencias que brindan algún tipo de

recompensa o incentivo; y que estas competencias posean alguna forma de espectacularización, sea la posibilidad de observar presencialmente o su transmisión a través de alguna plataforma de *broadcasting* o *postbroadcasting*<sup>8</sup> (Fernández, 2018). Vale resaltar que el hecho que las competencias sean *entre jugadores* permite distinguirlos de videojuegos en los que los jugadores compiten individualmente contra el juego, como el *Pac-man* (1980) por ejemplo. Sin embargo, existen competencias de juegos individuales en las que los jugadores buscan llegar al final del juego en el menor tiempo posible, lo que recibe el nombre de *speedrun*<sup>9</sup>. En función de lo mencionado anteriormente este tipo de competencias no son consideradas deportes electrónicos.

Complementariamente, Jin retoma una definición de deporte electrónico realizada por el *Samsung Economic Research Institute (2005a en Jin, 2010)* que introduce tres salvedades interesantes: por un lado, que el resultado de la competencia debe decidirse dentro de un tiempo limitado debido a cuestiones de la transmisión y de interés para las empresas de *broadcasting*; razón por la cual numerosos *MMORPGs*<sup>10</sup> que no cuentan con un “final de juego” como *Lineage II* (2003) o el *World of Warcraft* (2004) no son considerados parte de los *esports*. Por otro lado, el resultado de las competencias debe ser definido por habilidad y una cooperación entre habilidades físicas y mentales -por lo que, varios juegos, incluyendo el *Poker* y el *Go*, que no requieren habilidades físicas, no pueden ser considerados. Finalmente, si bien puede existir un elemento de azar, los resultados no deben definirse en función de ello sino en función de la habilidad, lo que deja por fuera a los juegos de apuestas.

Respecto de los cambios en las competencias, se observa a lo largo de los años una historia de transformaciones que marcan una tendencia de asemejarse a eventos deportivos de gran envergadura<sup>11</sup> pero que la pandemia del COVID-19 retrotrajo a sus formas anteriores, en tanto

---

<sup>8</sup> El *postbroadcasting* refiere a una plataforma que combina elementos de *broadcasting* (la transmisión de un emisor a un número indefinido de receptores) y de *networking* (los vínculos e interacciones posibles entre los usuarios de una plataforma).

<sup>9</sup> El sitio *speedrun.com* funciona como un registro de los *récores* de tiempo y cualquier otra condición adicional que los jugadores hayan incorporado, como ser jugar con los ojos vendados, compartiendo un mismo control con otro jugador, o sin determinada característica que facilita el juego.

<sup>10</sup> *MMORPG* responde a “*Massively Multiplayer Role-Playing Game*” o Juegos de Rol Multijugador Masivos en línea. En estos juegos sus jugadores crean un personaje que los representa compartiendo el mundo del juego con otros jugadores, por lo general agrupándose en clanes o *guildas* y realizando misiones de manera individual o colectiva que permite mejorar las habilidades y equipamiento del personaje.

<sup>11</sup> Como datos podemos mencionar la *Fortnite World Cup* (2.3 millones de espectadores por día) o los Mundiales de *League of Legends* (*League of Legends World Championship* con 100 millones de espectadores a

las competencias en videojuegos volvieron a realizarse *online* cómo sucedían mayoritariamente a principios de la década del 2010. Retomaremos algunos de los cambios producto de este hecho en los siguientes capítulos.

De manera general, aunque con variaciones dependiendo de cada país como desarrollaremos en el segundo capítulo, las competencias en videojuegos a principios del 2000 en el contexto de los *cibercafés* ya poseían la mayoría de las características de deportes electrónicos, siendo los dueños de los locales quienes organizaban las competencias. Conjuntamente surgieron torneos regionales entre los equipos que competían habitualmente en el contexto local de los *cibers*, y de manera progresiva, se fueron desarrollando instancias de competición *online*. Sin embargo, éstas resultaban de menor atractivo en función de que los eventos presenciales añadían una capa de emoción al enfrentar en el mismo lugar a los jugadores, permitían la asistencia de público (menor en comparación a los números actuales) y ofrecían habitualmente mejores premios.

A principios de la década del 2010 las competencias aumentaron en escala, tanto en la cantidad de torneos realizados y equipos participantes, como en el volumen de premios; y a partir del desarrollo de las plataformas de *streaming* (principalmente *Twitch*), el número de espectadores también creció. En los últimos años no sólo que dicha cifra creció de manera constante -nuevamente hasta la pandemia del COVID-19- sino que los torneos atrajeron cada vez más público asistente a estadios y lugares donde presenciaron estos torneos de manera similar a recitales u otros eventos deportivos. Es decir, los deportes electrónicos hasta principios del 2020 combinaban tanto competencias *online* transmitidas por plataformas de *streaming* como *Youtube* y *Twitch* -por lo general las rondas clasificatorias o torneos locales y regionales- con eventos presenciales reservados habitualmente para las finales o torneos de gran envergadura, como los mundiales de *LOL* y *Fortnite*, los torneos *Major* de *CSGO*, los *Master-Tours* de *Hearthstone*, o la *FIFA e-World Cup*).

La particularidad que existe y que se puede observar a partir de lo anterior, es que la forma de clasificación, competición y estructura de torneos es propia de cada juego. Esta situación es una característica de los deportes electrónicos. Si bien nos referimos a los deportes electrónicos en plural, cada juego es en sí un ambiente competitivo diferente a otros, no sólo en función de las reglas del juego sino en su forma de organizar los torneos, la gestión de

---

lo largo del torneo de 2020) y que superan en espectadores a las finales de la NBA (30 millones) o Wimbledon (29 millones).

derechos de transmisión, el vínculo con las organizaciones y jugadores y la forma que cada empresa desarrolladora posee con el juego, es decir, su propiedad intelectual. Veremos que este punto constituye un problema al momento de considerarlos bajo el abanico de la noción de deporte. Respecto de las formas de organización de las competencias, se pueden delimitar dos grandes formas: aquellas gestionadas de *manera directa* por el desarrollador del juego, con *Riot Games* y el *LOL* como precursora y principal exponente de este modelo; y el “modelo indirecto” en el que las competencias son organizadas por terceros o empresas no vinculadas al desarrollador del juego, del cual el *CSGO* y su desarrollador *Valve* son el principal ejemplo. Esta diferencia en los modelos de gestión de las competencias obedecen a que, como desarrolladores de la propiedad intelectual que constituyen los videojuegos, tienen control de todos los aspectos vinculados a la obra por lo que pueden constituir las formas e injerencias de las competencias de la manera que como empresa le resulten mejor y por lo general, más redituable. Alex Barbará define a estas dos formas como de “puño de hierro” o control absoluto y de “delegación de responsabilidades”<sup>12</sup>.

En la actualidad, *Activision Blizzard* (desarrolladora del juego *Hearthstone*) es el principal referente del primer modelo, ya que si bien en un primer momento *Riot Games* organizó y supervisó de forma directa todo el árbol de competencias y todos sus aspectos, en la actualidad, ha tendido a un modelo mixto (Barbará, 2018) en el que sigue controlando las principales competencias internacionales y sus derechos de transmisión pero cediendo a terceros lo relativo a las ligas propias de cada país (en nuestro país la *Liga Master Flow*) y los torneos clasificatorios para dichas ligas (Circuitos Nacionales).

Retomando el caso de nuestro país, es llevada a cabo por la empresa Cablevisión Fibertel (Ahora *Flow*) en conjunto con una empresa española conocida como LVP (Liga Profesional de Videojuegos) quienes, a través de sus oficinas en el país, se encargan principalmente de controlar los requisitos legales y contables de las organizaciones (los equipos de *esports*), la transmisión de los partidos a través de canales de cable y plataformas de *streaming*. En dicha liga, el equipo que suma la mayor cantidad de puntos luego de las dos competencias realizadas a lo largo del año (cada instancia es denominada *split* de manera similar a como sucedía anteriormente en el fútbol con los torneos de Apertura y Clausura) disputa la posibilidad de clasificar a la Liga Latinoamericana. Aquel equipo que termine con la menor

---

<sup>12</sup>Disponible en: <https://www.alexbarbara.es/publisher-videojuegos-esports/> (Ultimo Acceso:02/2022 )

cantidad de puntos se enfrenta al mejor equipo del Circuito Nacional, como se conoce en “el ascenso” en el fútbol argentino.

Por otro lado, siguiendo el modelo de “delegación de responsabilidades”, la empresa *Valve* ha dejado que los circuitos competitivos de CSGO sean organizados y realizados por terceros, por lo general empresas organizadoras de competencias como ESL (*Electronic Sports League*) o *Dreamhack*, sin involucrarse en disposiciones de la forma de clasificación, premios, exigencias a los equipos, salarios base de los jugadores, etc.; aspectos que sí son supervisados por *Riot Games* u otros desarrolladores de *esports* según la manera más directa mencionada anteriormente.

Otra variación posible que se añade como una capa adicional a los dos modelos anteriores es lo que se conoce como “sistema de franquicias”, en la que los desarrolladores de los juegos establecen un sistema de competencias -por lo general en forma de liga- con un número limitado de cupos que las organizaciones o inversores deben comprar para poder competir. Esto genera que el volumen de dinero de la liga esté de alguna manera garantizado para el desarrollador desde el comienzo, y desde su perspectiva más económicamente seguro y lucrativo; pero a la vez puede generar que equipos populares -a nivel de seguidores- no cuenten con los medios económicos para adquirir el cupo y queden afuera del sistema de competición. Por ejemplo, la empresa *Activision Blizzard* posee competiciones con sistema de franquicia para los juegos *Overwatch* (2016) y *Call of Duty* (2003), cuyo costo de ingreso por equipo fue de 20 y 25 millones de dólares respectivamente.

Sin embargo, más allá de la forma en la que las empresas desarrolladoras instrumentan los torneos, un aspecto que comparten es que todos los deportes electrónicos poseen alguna forma de clasificación o sistema de puntos que no solamente funcionan a nivel individual para los jugadores -en tanto permite conocer el progreso y ver una mejora en el propio nivel de juego- sino que a la vez en muchos casos, ese mismo ranking es utilizado por las organizaciones a los fines de reclutar jugadores o, en el caso de las convocatorias “*try outs*” [audiciones], llegar a determinado nivel o rango es requisito para poder presentarse. La forma en la cual se organiza el sistema de puntos y *rankings* es absolutamente específica de cada juego, y a nivel de equipos es habitualmente lo que posibilita que una organización sea invitada a ciertos torneos o clasificar a ligas específicas.

A nivel histórico, ya en la época de los *arcades*, la organización *Twin Galaxies* actuó como la organizadora y encargada de llevar registro de los *récorde*s en diferentes y competiciones (Jin, 2010); y posteriormente surgieron foros y páginas *web* específicas de cada juego para recuperar estos registros.

A su vez, otra particularidad que los videojuegos como deportes electrónicos poseen es un conjunto de tácticas, estrategias y opciones de juego (armas, personajes, cartas) que se modifican a lo largo del tiempo, denominada “*metajuego*” o “*meta*”<sup>13</sup> requiriendo el aprendizaje y adaptación constante de los jugadores. Este cambio de frecuencia variable ayuda a que el juego continúe siendo atractivo para los jugadores (que ya esperan algún tipo de actualización o ampliación) y sirve para mantener una novedad recurrente, asociada habitualmente a la capacidad de generar ganancia a través de la venta de nuevas opciones estéticas o aspectos del juego, lo cual resulta sumamente importante en el caso de juegos gratuitos (*Fortnite*, *LOL*, *Hearthstone*, *CSGO*, es decir todos los aquí analizados a excepción del *FIFA*). La venta de aspectos “cosméticos” del juego -como se suele llamar a estas opciones de personalización de los personajes- constituye también una de las fuentes de ingresos más grandes para las compañías, aunque se trata de un aspecto paralelo y complementario a la práctica competitiva de estos juegos.

Por otro lado, desde un punto de vista deportivo, lo anterior resulta una diferencia radical respecto de otras disciplinas deportivas, en particular los deportes modernos, donde las reglas tienden a considerarse y a mantenerse estables a lo largo del tiempo (aunque en el último tiempo se hayan modificado en ciertas ocasiones), lo cual les da un sentido de trascendencia histórica. Es decir, y cómo veremos en los reparos del Comité Olímpico Internacional (COI) en el capítulo siguiente, se encuentran enfrentadas dos formas de competencia y deportividad diferentes: una privada y cambiante, y otra “pública” (en tanto no existe propiedad intelectual del fútbol o del básquet) y estable.

Recuperando el interrogante presentado anteriormente respecto de qué fue lo que se modificó en las competiciones que llevó a que sea considerado un deporte, principalmente

---

<sup>13</sup> Existe una explicación difundida habitualmente que indica que *meta* refiere a la sigla en inglés de “Táctica disponible más efectiva” [*Most Effective Tactic Available*] pero encontramos que posee más sentido entenderla por su etimología de “más allá de” al tratarse de discusiones y conversaciones con un nivel de abstracción mayor que referirse a una partida en particular. A su vez, dentro del *meta* como se lo piensa en *esports* se contemplan también estrategias que pueden no ser las más efectivas pero que aún así resultan importantes (por brindar formas de juego novedosas o bien fallidas en relación a cómo las habían ideado los desarrolladores del juego).

podemos mencionar: un cambio en la escala de la participación en los videojuegos -producto de su crecimiento como industria cultural y del avance de internet-, lo que llevó a que exista un número mayor de jugadores, un mayor nivel de juego y profesionalización de los roles dentro y fuera del juego; una creciente cantidad de competencias con premios económicos más altos; nuevas formas de transmisión y recepción de las competencias por parte de un número de espectadores que a la fecha está constantemente en aumento. Definiremos estas características bajo cuatro aspectos que denominaremos: Profesionalización, Monetización, Formalización y Espectacularización, los cuales desarrollaremos a continuación.

#### **1.4.1 Profesionalización**

Cuando hablamos de profesionalización en deportes electrónicos nos referimos principalmente a que los jugadores puedan dedicarse de manera total a competir en videojuegos, algo que resulta uno de los principales cambios respecto de las competencias en videojuegos que existían hace quince o veinte años. Sin embargo, la profesionalización puede entenderse no sólo desde un punto de vista económico, sino también por saberes y formas de comportarse que “hacen” a un profesional. A su vez, paralelamente al crecimiento de las competencias como espectáculos y el desarrollo de la *escena* de los deportes electrónicos, la profesionalización no sólo influyó en el hecho de que los jugadores puedan dedicarse a competir a tiempo completo -siendo ésta su principal fuente de ingresos- sino también que implican la estabilidad y cierto *ethos*<sup>14</sup> por parte de las organizaciones, y el surgimiento y consolidación de roles que complementan y sustentan a la escena de los *esports*, como pueden ser los relatores, directores deportivos, entrenadores, etc.

De modo general, la profesionalización de una persona en una actividad suele definirse a partir de la preparación y conocimientos que adquirió para realizarla y en tanto percibe una retribución por ella. En algunos casos esto resulta más claro en función de que los conocimientos o preparación pueden estar avalados por una institución que los respalda y certifica, pero en otros casos la profesionalización puede no definirse con seguridad. En el caso de las actividades lúdicas, pasatiempos o del campo del ocio, consideramos imprescindible retomar a Stebbins por haber sido quien se dedicó a estudiar el profesionalismo de actividades anteriormente consideradas meros pasatiempos, acuñando así

---

<sup>14</sup> Ampliaremos este concepto en el quinto capítulo, pero de manera simple lo entendemos como formas de comportamientos y conductas esperadas dentro de una comunidad o grupo.

la idea de *ocio serio* [*Serious Leisure*]. Para Stebbins (1992), se pueden distinguir al menos tres etapas en el proceso de profesionalización de una actividad ligada al ocio, condensadas bajo la sigla “PAP”: Público general, Amateur y Profesional. Según este enfoque, los primeros participan únicamente por el disfrute; los amateurs invierten en el aprendizaje de la actividad una mayor cantidad de tiempo, participando ocasionalmente en eventos o competencias; y finalmente los profesionales, quienes invierten un mayor esfuerzo y tiempo en la actividad y buscan un sustento a diferencia de los otros dos grupos.

Siguiendo a Stebbins (1992), el autor identifica seis cualidades compartidas por el “ocio serio” y que lo distinguen del “ocio casual”:

- 1) Una necesidad recurrente de perseverar
- 2) La tendencia de amateurs, hobbistas y voluntarios de construir carreras en aquellas actividades en las que invierten esfuerzo. Son búsquedas que se mantienen en el tiempo con sus propias contingencias, trasfondos históricos, puntos de inflexión y etapas de logros e involucramientos.
- 3) Una importante cuota de esfuerzos personales puestos en conocimientos especialmente adquiridos, entrenamientos o habilidades propias (habitualmente una combinación conjunta de las tres)
- 4) A diferencia del ocio casual, a partir del amateurismo se obtienen y mantienen uno -o más- de alguno de estos ocho beneficios<sup>15</sup>: autorrealización [*self-actualization*]; auto-enriquecimiento [*self-enrichment*]; autoexpresión; renovación de uno mismo [*recreation or renewal of self*]; sensación de logro; mejora de la propia imagen; interacción social y sentido de pertenencia; y posibles productos materiales de la actividad. Sólo el noveno beneficio -mera diversión- también caracteriza al ocio casual.
- 5) El *ethos* propio que se va configurando a partir de cada instancia del ocio serio. A raíz de las cualidades previamente diferenciadas, amateurs, hobbistas y voluntarios tienden a desarrollar amplias subculturas que se manifiestan en *idioculturas* (Fine, 1979) entendiendo por éstas formas particulares de creencias, normas, eventos, valores, tradiciones, principios morales y estándares de performances de un grupo.

---

<sup>15</sup> Incluimos los términos originales del inglés por tratarse de una traducción propia

- 6) La sexta cualidad procede de las anteriores cinco: los participantes en el ocio serio tienden a identificarse fuertemente con las búsquedas que eligieron. Se ven inclinados a hablar frecuente, orgullosa, y animosamente acerca de ellas a otra gente, y a presentarse en términos de éstas búsquedas cuando conversan con personas recientemente conocidas .

Resulta claro que la escena de los deportes electrónicos comparte esta lista de cualidades por las que puede ser considerada una forma de ocio serio. Sin embargo, es importante resaltar que estas cualidades son las que permiten diferenciar a esferas de actividad de ocio casual (hacer *sudokus* o tejer *crochet* por ejemplo) de aquellas de ocio serio, pero no resuelven lo que separaría a un profesional de un amateur. Esta otra forma de distinción, al ser pensada desde la actividad suele generar confusiones, en tanto en ciertas actividades pueden encontrarse algunos atributos y no otros, por ejemplo puede darse la identificación de los participantes sin el “autogobierno”. Por otro lado, pensarlo desde los participantes corre el peligro de generar miradas estereotipadas en función de determinados atributos asociados por los participantes a amateurs o profesionales. Esto se vincula con la crítica que Juul realiza a las perspectivas que se enfocan en jugadores casuales y serios [*hardcore*]:

Déjenme resumir las descripciones estereotípicas de jugadores casuales y serios [*hardcore*]. Deben ser entendidos exactamente como eso, estereotipos. Como se explicará, la mayoría de los jugadores no encajan exactamente en estas categorías: El jugador casual estereotípico tiene una preferencia por ficciones positivas y placenteras; jugó pocos juegos; está dispuesto a destinar poca cantidad de tiempo y recursos a jugar videojuegos; y no le gustan los juegos difíciles. El jugador *hardcore* estereotípico tiene una preferencia de ficciones emocionalmente negativas como ciencia ficción, vampiros, fantasía y guerra; jugó una gran cantidad de videojuegos; invierte e invertirá gran cantidades de tiempo y recursos a jugar; y disfruta de juegos difíciles (Juul, 2010:29. traducción y cursivas propia)

Stebbins encuentra un problema similar en la definición de las actividades en serias o amateurs -aunque no refiriéndose a jugadores de videojuegos- por lo que ha buscado correrse de posturas sobre el profesionalismo que denomina “sociológicas” como las de Greenwood (1957), Parsons (1968), Gross (1958), y Kaplan (1960)<sup>16</sup>; las cuales definen a los profesionales en función de listas de atributos que deben cumplir los participantes para poder

---

<sup>16</sup> Para un análisis pormenorizado de estas posturas recomendamos referirse a Stebbins, 2007.

ser considerados como tales, como ser: el reconocimiento del público o clientes, las mencionadas formas de autogobierno o autonomía respecto otras actividades, un fuerte sentido de identidad, entre otras (Stebbins, 2007).

A diferencia de esta lista de condiciones, que para Stebbins funcionó inicialmente en la disciplina como una guía, él busca definir el profesionalismo a partir de cuestiones económicas y que permita pensarla más adecuadamente en relación a amateurs y hobbistas. De esta manera entiende a un profesional:

Como alguien que es dependiente del ingreso de una actividad que otros persiguen como ocio con poca o ninguna remuneración. Los ingresos de los cuales los profesionales son dependientes pueden ser la única fuente de dinero de esta persona (por ejemplo un profesional *full-time*) o puede ser una de sus fuentes de dinero (profesional *part-time*). A pesar de que algunos de estos profesionales pueden ser profesionales en el sentido sociológico, muchos profesionales en términos económicos lo son en campos donde la profesionalización está recién comenzando. Esta condición sugiere una precaución crítica: la realización -por parte de profesionales- de la actividad central de un campo particular debe ser lo suficientemente visible para los amateurs como para influenciarlos. Si los amateurs, en general, no tienen registro del progreso de sus contrapartes profesionales, el enfoque del ocio serio se vuelve irrelevante en tanto los profesionales no se convierten en modelos, y la actividad y su lado ocioso se mantiene a un nivel de *hobby*. (Stebbins 2007:7, traducción y cursivas propias)

En concordancia con esto, en los *esports*, como veremos a partir de los testimonios de las y los jugadores (en los capítulos 3 y 4), el criterio económico sigue siendo la principal forma de entender el profesionalismo, y resulta importante destacar la indicación de Stebbins respecto de la influencia que realizan los profesionales -aquellos que reciben un sueldo o hacen de los *esports* el total o parte de su sustento económico- a los amateurs, quienes refuerzan su compromiso con la actividad a través de mayor dedicación con vistas a alcanzar dicho objetivo y aspirar a ello como modo de vida.

Retomando el segundo aspecto del ocio serio que desarrolla Stebbins, es decir, la persecución de una carrera en la actividad, que deviene en una búsqueda a lo largo del tiempos, vale resaltar que estas búsquedas no sólo se construyen bajo la base de trayectorias de vida particulares, sino que en virtud de su éxito (y en relación al criterio económico de profesionalismo) devienen también una forma aspiracional, de deseo a futuro para otros jugadores y jugadoras. En este punto, el sustento económico (como opción viable de futuro), la idea de carrera y de biografía, se cruzan.

Sin embargo, a pesar de que el económico resulte un criterio válido para definir el profesionalismo, esto no implica que en los deportes electrónicos no existan otras formas de entenderlo más cercanos a los criterios sociológicos que menciona Stebbins. El “ser profesional” está también asociado a una forma de jugar y de comportarse, tanto dentro como fuera del juego. Es decir, una forma de concebir la actividad, un *ethos* o como dice Stebbins una *idiocultura* de comunidad.

Sobre este punto, según Seo (2015) los jugadores profesionales asocian a la práctica de videojuegos las ideas de la competición, superación, mejora de las propias habilidades y juego limpio; atributos que podemos asociar también a los deportes tradicionales. Asimismo, Taylor retoma a Gillespie, Leffler y Lerner (2002) e indica que para amateurs y voluntarios de los deportes electrónicos, la participación es un aspecto central de sus vidas, una afición; implica un esfuerzo intensivo en términos de tiempo, recursos, y por ende, de identidad. En tanto se trata de un mundo social construido y mantenido por sus participantes, tiene su propio *ethos*, normas, instituciones y estructuras económicas, lo cual permite pensarlo desde dos ángulos: la organización social y la orientación individual (Taylor, 2012:101).

Retomando las posturas sobre el profesionalismo mencionadas anteriormente, Taylor adopta un criterio sociológico de identificación por atributos y define -en base a los testimonios de los jugadores profesionales de EEUU a principios del 2000- al *gaming* profesional a partir de ciertas características: Maestría y habilidad motriz (técnica de juego); facilidad técnica (conocimiento de *Hardware* y *Software*), Maestría en los sistemas de juego (conocer cómo funciona y opera el juego); Pensamiento táctico y estratégico; Habilidad para la improvisación; Habilidades sociales y psicológicas; y Comprensión de carrera e instituciones.

Sin embargo, se resalta que éstas pueden no darse de manera conjunta, y que el hecho de no poseerlas en su totalidad no inhabilita a presentarse o a ser reconocido como profesional. El conjunto de atributos de Taylor resulta interesante ya que nos permite pensar que existen características que exceden lo económico y que refieren a un profesionalismo en las formas de practicar y de entender la actividad (conocimientos del juego), y también de manejarse institucionalmente y/o como figura pública por fuera del juego. A su vez, es posible pensar en que dichas características están planteadas en el orden en el que suelen incorporarse. Aunque pueden adquirirse de manera simultánea, algunas de ellas, como las habilidades de

comunicación con medios de comunicación e información, o la comprensión de estructuras e instituciones, requieren de niveles de exposición e involucramiento que no se dan hasta encontrarse dentro de una organización y habiendo tenido cierta trayectoria.

Por otro lado, es interesante recuperar que, para Stebbins, el pase del amateurismo al profesionalismo en diversas actividades vinculadas al ocio o pasatiempo no es simplemente atribuible a una práctica o situación específica que permita distinguir un cambio de estado, como tampoco sucede por haber participado por un período de tiempo determinado. Es decir, el dedicar grandes cantidades de tiempo al juego o haber realizado una práctica que podría pensarse como distintiva (como la participación en torneos) no equivale a ser profesional, ya que pueden ser también realizadas por jugadores amateurs o por jugadores casuales. Más bien, lo que se encuentra en los *esports* es que van incorporándose prácticas con mayor regularidad en distintos momentos de la trayectoria de los jugadores. No solamente invierten una cantidad de tiempo mayor en el juego, sino que comienzan a implementar una serie de prácticas adicionales al hecho de jugar. Entre ellas se encuentran: investigar a otros jugadores y jugadoras, analizar cómo juegan y qué estrategias suelen poner en práctica; estar al tanto de los cambios del juego (el *meta*) y cómo se está jugando; ver videos de partidas pasadas y analizar decisiones grupales, etc. Y en el mismo acto de conocer la forma de jugar de otros y otras, ya toman contacto con la escena de los deportes electrónicos nacional e internacional, es decir equipos, organizaciones, torneos y jugadores y jugadoras relevantes, en otras palabras, con la esfera profesional de la actividad. Posteriormente, suelen involucrarse más regularmente en la participación en torneos, entrenamiento con otros equipos, entrevistas, etc.

En resumen, atendiendo al profesionalismo tanto desde el criterio económico que permite distinguir en amateurs y profesionales a partir del nivel de ingresos (*part-time* o *full-time*) o desde el criterio sociológico que permite pensar en la incorporación de características o prácticas de manera progresiva, el punto en común es que la profesionalización debe pensarse como un proceso, y este proceso es similar al proceso de profesionalización en otros deportes. Atenderemos a este proceso no sólo a través de recuperar la historia -y profesionalización- de los deportes en nuestro país en el siguiente capítulo sino también a partir de las tecnobiografías de las y los jugadores en el tercer capítulo.

A su vez, vale aclarar que la profesionalización de las competencias en los videojuegos no atraviesa únicamente a los jugadores sino que, con el desarrollo de las competencias oficiales

y su formalización, surgen nuevos participantes -nuevos para el ámbito de los videojuegos pero comunes en otros deportes- tales como: relatores (usualmente llamados *casters*), analistas de los partidos, árbitros que regulan si los equipos o jugadores infringen alguna regla de los torneos, entrenadores de los equipos (*coachs*), directores deportivos (COOs), directores de nuevas organizaciones (CEOs)<sup>17</sup>. En muchos casos, sobre todo en los casos de directores y analistas, se tratan de jugadoras o jugadores quienes por diferentes motivos han dejado de competir, adoptando un nuevo rol dentro de la escena de los *esports*.

### 1.4.2 Monetización

El crecimiento económico de los deportes electrónicos es uno de los aspectos, sino el principal, que genera el interés de la prensa, academia y empresas. Su desarrollo como una industria que genera ganancias por cientos de millones de dólares anuales es continuamente usado como puntapié para la presentación del “fenómeno” y está avalado por los estudios de mercado. Por ejemplo, la consultora Newzoo<sup>18</sup> anticipó que en 2021 la industria de los deportes electrónicos alcanzaría ganancias por \$1.084 billones de dólares en 2021, un crecimiento de más del 14% respecto del año anterior, que generó \$947 millones de dólares. De ese billón se estima que aproximadamente \$833.6 (76%) lo constituyen derechos de transmisión y patrocinios (*sponsors*), lo que plantea que en líneas generales, el principal motor de la industria es la publicidad, siendo dicho rubro el que brinda mayores ingresos tanto para las organizaciones como para los organizadores de torneos, y también aunque en menor medida para las y los jugadores. Esto conlleva a que diferentes actores -principalmente las marcas- piensen en la escena de *esports* y en las organizaciones como una forma de *marketing* para sus productos.

Vale resaltar que esa misma consultora indicaba en 2018 que el total de ganancias provenientes de ese sector era de \$100 millones y estimaba que en 2021 ascendería a \$400 millones, es decir que el crecimiento real superó con creces la tendencia que se estimaba hace dos años. Asimismo, según un estudio de la consultora Deloitte<sup>19</sup>, el número de inversores en

---

<sup>17</sup> Nos referiremos a ellos/as en adelante como CEO y COO por ser las formas en las que se presentan en la escena de los deportes electrónicos

<sup>18</sup> Disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> (Último acceso: 02/2022)

<sup>19</sup> Disponible en <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/finance/drfa-rise-of-esports-investments.pdf> (Último acceso: 02/2022)

deportes electrónicos se duplicó en 2018. Estos números, si bien dan cuenta de un crecimiento importante, quedan opacados al pensar que el total de la industria de los videojuegos -del cual la industria de los deportes electrónicos es una ramificación- generó ganancias por 152 billones durante el 2020, superando las ganancias del cine y la industria musical unidas<sup>20</sup>. Sin embargo, al considerar que las industrias de *esports* y *gaming* se encuentran íntimamente vinculadas -el aumento de popularidad del *gaming* ayuda al crecimiento de los *esports* y el involucramiento en *esports* potencia las ventas de videojuegos y artículos afines- se espera que el crecimiento de ambas se mantenga constante en los próximos años<sup>21</sup>.

Al respecto destacaremos tres puntos importantes. En primer lugar, esta monetarización de la actividad representa uno de los principales desarrollos de las competencias en videojuegos al considerar que los primeros torneos eran realizados en salas de *arcades* o *cibers* para un grupo muy reducido de participantes, algo que es claro en los testimonios de los jugadores que vivieron aquel momento que mencionan que nadie imaginaba que se iba a convertir en algo tan grande.

Este desarrollo se vincula con una de las principales transformaciones de la industria de los videojuegos en general. Nos referimos al pase de la venta de juegos como producto (un único pago por el juego completo, ya sea físico o digital) a un modelo de juego como servicio, en el que el juego se ofrece gratuitamente pero se sustenta gracias a microtransacciones, por lo general de items cosméticos como aspectos alternativos de los personajes (*skins*) o de los objetos del juego, que no afectan a la jugabilidad pero distinguen y son reconocidos por los usuarios. Este cambio, particularmente la gratuidad de estos juegos, facilitó que las bases de jugadoras y jugadores se ampliara en un contexto de posibilidades de juego *online* que ya estaba creciendo a partir de la expansión de la banda ancha y del desarrollo de las plataformas de *streaming*. En lo que puede ser considerado un movimiento de retroalimentación, el aumento de las competencias como una forma de visibilidad y *marketing* de los juegos aumentó también las bases de jugadores y jugadoras.

---

<sup>20</sup> Disponible en: <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990> (Último acceso: 02/2022)

<sup>21</sup> Dicho crecimiento se puede observar no sólo en el desarrollo de las estructuras de las organizaciones (en algunos casos teniendo decenas y cientos de empleados), el aumento de los premios de los torneos, la magnitud de los eventos presenciales y el hecho de que hayan surgido estadios o edificios específicamente construidos para este tipo de eventos.

En la actualidad, la industria de los videojuegos posee casos muy variados: industrias independientes (denominadas *indies* como en la industria del cine) que generan juegos para la venta, por lo general producidos a una pequeña escala y consumidos por un público más reducido; grandes empresas que realizan producciones millonarias que apuntan a un público masivo y que se financian principalmente por la venta de los juegos (ejemplos de ello son *Ubisoft*, desarrolladora de la saga *Assassin's Creed* o *Rockstar Games*, desarrolladora de la serie de juegos *Grand Theft Auto* conocidos por la sigla *GTA*); y empresas que poseen juegos como servicio, cuya descarga es gratuita pero a través de microtransacciones o ventas de artículos estéticos logran generar importantes ganancias. *Riot Games*, creadora del *League of Legends* (2009) y el *Valorant* (2020), fue la principal exponente y punta de lanza de este modelo. Finalmente, existen compañías que combinan estas últimas dos formas ofreciendo tanto juegos como producto y juegos como servicio, como es el caso de *Activision Blizzard* y los juegos *Call of Duty* y *Hearthstone* (2014) respectivamente.

En segundo lugar, tal como sucede con otras industrias del entretenimiento, este crecimiento no se da de manera pareja a nivel global, regional, nacional o a nivel interno de las propias organizaciones. La desigualdad económica existente en todos esos niveles, explica en parte la desigualdad en términos del desarrollo de las escenas regionales y a nivel nacional, ya que como mencionamos, gran parte de los ingresos de los deportes electrónicos provienen de inversiones por parte de empresas que invierten en un equipo o liga como una forma de publicidad y visibilidad. En el caso interno de las organizaciones, no todas las organizaciones cuentan con el mismo nivel de inversión, por lo que -por lo general- aquellas que reciben una inversión mayor pueden adquirir jugadores más cotizados por sus habilidades, brindar mayores facilidades y contratar profesionales como *community managers*, diseñadores gráficos y *streamers* que ayudan a brindar mayor visibilidad en las redes. Esto se traduce en que la organización sea más atractiva para otros *sponsors*.

A su vez, en tanto las organizaciones se estructuran bajo la base de competir en torneos o ligas, contar con mejores jugadores permite competir por obtener mejores resultados y escalar a competencias de mayor nivel, lo que equivale, por lo general, a participar en ligas internacionales. Ello brinda una exposición muchísimo mayor a las marcas, y por ende incrementa el valor de la organización. Por otro lado, en relación a este éxito deportivo en las competencias, los ingresos de los jugadores son variables en función de su trayectoria y

resultados. Es decir que dentro de una organización los jugadores no cobran todos lo mismo, y que dos jugadores que cumplen la misma función no poseen el mismo contrato ya que va a depender de su trayectoria, resultados y la posición económica que posee la organización que los contrata. Las disputas por los jugadores de mejor nivel exceden al contexto nacional, ya que hay *fichajes* de jugadores del exterior para equipos nacionales y jugadores argentinos que son fichados para equipos del exterior. Este *mercado de pases* y la desigualdad entre la situación de los equipos, resuena en relación al mercado de jugadores y el negocio del fútbol. Este es otro punto que permite pensar en los deportes electrónicos como deporte, y será retomado más adelante.

El tercer punto a destacar es que la monetarización de los deportes electrónicos no sólo resulta inescindible del aumento de la escala, la espectacularización y la profesionalización (en el sentido económico como vimos en el apartado anterior, dado por la percepción de un ingreso), sino además, que dicha monetarización puede considerarse como el pilar de un proceso de retroalimentación entre dichos factores, en el que cada uno influyó en el crecimiento de los demás.

Así, desde el punto de vista de las organizaciones, al recibir dinero de empresas patrocinadoras (*sponsors*) a cambio de publicidad y difusión, adquirieron una entrada de dinero más allá de los premios de torneos. Los premios, que constituyeron el principal y único ingreso en los inicios, constituyen para dichas organizaciones una forma no segura de réditos económicos en tanto dependen del éxito deportivo. Estos réditos adicionales del *marketing* y la publicidad, permitió no sólo aumentar la estructura de las organizaciones -brindando mejores condiciones como mejores equipamientos de juego, lugares de entrenamiento y mejores condiciones para sus jugadores- sino incorporar jugadores o equipos de jugadores para otros juegos (nuevos *rosters*<sup>22</sup>), ampliando la visibilidad de la organización (y sus patrocinadores) en nuevas competencias. A la par de lo anterior, habilitó a las organizaciones con mayores ingresos a competir en el “mercado de jugadores” por la incorporación de jugadores de mejor nivel con otros equipos que podían no brindar igualdad de prestaciones.

Es decir, la monetarización ayudó a que las organizaciones se consoliden como algo más que equipos de un videojuego específico y devengan empresas, constituyéndose en la mayoría de los casos como *organizaciones multigaming*, es decir participando en diversos

---

<sup>22</sup> Un *roster* es la lista de jugadores de un equipo en un videojuego particular y suele ser presentado en redes al principio de cada torneo o liga.

videojuegos, cada uno con un equipo (*roster*) específico. Esto, en conjunto con el desarrollo de las competencias organizadas en circuitos estructurados (nacional, regional, internacional) que incrementaron el volumen de premios y generaron la base para que la competencia en videojuegos pueda profesionalizarse y ser una escena diferente a la de los torneos amateurs que mayoritariamente se realizaban a principios del 2000. Por último y como mencionamos anteriormente, a partir de dicha profesionalización los equipos suelen recibir -de acuerdo al contrato que se haya establecido- un porcentaje de los premios de los torneos y también perciben un monto mensual por la participación en el torneo como en el caso de las ligas semestrales.

La profesionalización de las organizaciones, la creciente espectacularización de los videojuegos -que analizaremos en el apartado siguiente- y el hecho que los torneos presenciales fueron adquiriendo características cada vez más similares a otros megaeventos deportivos y espectáculos, son algunos de los factores que asemejan a las competencias en videojuegos a otras estructuras deportivas; con la particularidad de que los espectadores de videojuegos ya superan ampliamente a una gran cantidad de deportes. Así, la monetarización es un aspecto que forma parte de la columna vertebral de la escena y que permite hablar también de los *esports* como industria o negocio, e involucra por mencionar algunas instancias: los derechos de transmisión de las competencias; los contratos de *sponsors* para dichos eventos; los sueldos de todos los trabajadores que participan en el armado de los eventos y en su transmisión; el patrocinio de organizaciones por parte de diversas empresas; los sueldos de los jugadores y empleados de las organizaciones; los ingresos por la compra de equipamiento informático; los contenidos pagos para personalizar la apariencia de aspectos del juego; los sitios de apuestas *online* respecto de los resultados de los torneos, etc.

Dentro de este universo de relaciones económicas, de manera general y a los fines de enmarcar los testimonios de los jugadores de nuestro país conviene diferenciar entre dos formas de ingreso: aquellas que corresponden a las y los jugadores y las que corresponden a las organizaciones. Respecto de las formas de ingresos de los jugadores, la principal (en monto) y más estable son los contratos con organizaciones, quienes brindan un monto mensual por su desempeño como jugador y representante de la organización. El marco legal del contrato realizado depende si se realiza en el contexto de una competencia-liga (como

sucede en nuestro país en el caso del LOL y el CSGO), donde la empresa que lo organiza establece un monto mínimo y condiciones de contratación (contratos de prestación de servicios y la facturación por parte de las y los jugadores). En otros casos, las organizaciones efectúan los contratos directamente con las y los jugadores en función de valores y pautas “de mercado” y en función de la trayectoria de los jugadores sin estar atados a una liga o condiciones mínimas.

La otra forma de ingresos de los jugadores son los premios de competencias, que dependiendo del torneo y del resultado varían ampliamente en la cantidad de dinero que puede significar: es habitual que la organización pague en el contrato con los jugadores, la retención de un porcentaje de los premios que suele rondar entre el 10% y el 20%. A su vez, los jugadores pueden obtener ingresos paralelamente como *streamers* a través de realizar transmisiones en la plataforma *Twitch* (Kopp, 2019b), en la que jugadoras y jugadores se transmiten jugando en tiempo real e interactúan con sus seguidores. Si bien la visibilidad que brinda ser jugador de una organización puede ayudar a tener más rápidamente una base de seguidores en *Twitch*, los tiempos y dedicación de tener un canal de *streaming* no suelen ser compatibles con los entrenamientos y cronograma de las organizaciones de *esports* en función de que ambas son actividades de gran demanda de tiempo. Sin embargo, ambas formas comparten varias de las características mencionadas anteriormente: la monetarización y espectacularización de la práctica de videojuegos, con la salvedad de que los deportes electrónicos se encuentran más cercanas a la esfera del deporte y el *streaming* más cercano al mundo del entretenimiento.

Desde el lado de las formas de ingresos de las organizaciones, como dijimos anteriormente, la principal forma de ingresos en la actualidad es a través de la publicidad y *sponsors*, con quienes pueden aceptarse distintos tipos de aportes en función de la visibilidad que se le da a la marca y dependiendo del alcance que tenga la organización de *esports*. Sin embargo, las marcas también pueden contactar a jugadores, jugadoras o *streamers* para promocionar productos en sus perfiles. Para ello, las marcas revisan las “métricas” en redes sociales y transmisiones para saber a cuánta gente llegan sus contenidos y en función de ello deciden la inversión. Paralelamente, jugadores, jugadoras, *streamers* y organizaciones negocian diferentes espacios de promoción en función del aporte: desde una marca que se visibiliza únicamente a través de imágenes o menciones en las redes sociales o canales de *stream*;

marcas que incorporan su logo a la remera de un equipo; o en casos excepcionales de grandes inversiones, marcas que pasan a incorporarse al nombre de la organización<sup>23</sup>. Conjuntamente, los *sponsors* pueden brindar recursos en dinero o en productos (siendo este el caso generalmente en el caso de marcas de informática), los cuales pueden ser utilizados o bien ofrecidos en sorteos a través de las redes sociales como una acción destinada a visibilizar a la marca.

### 1.4.3 Espectacularización

La espectacularización es un aspecto constitutivo de los deportes electrónicos, y probablemente aquel que -junto con el hecho de que son competencias- lo acerca más a *lo deportivo* tal como lo conocemos habitualmente, es decir a que dichas competencias sean vistas por público en vivo o audiencias a través de transmisiones por televisión o *streaming*.

En la actualidad, los principales datos sobre los deportes electrónicos que atraen a inversores y medios de comunicación e información son los datos sobre la audiencia que éstos poseen y su constante crecimiento.

Según el portal de noticias Business Insider<sup>24</sup>, se espera que entre 2019 y 2023 la audiencia de deportes electrónicos crezca a una tasa de 9% anual. Por su parte, la consultora de deportes electrónicos Newzoo<sup>25</sup> estima que para 2024 los espectadores de *esports* serán 920 millones, es decir cerca del doble de los 454 millones de espectadores registrados durante el 2020. Esto equipararía a la audiencia global del Tenis y superaría a la del Voley, algo que no parece exagerado considerando que los números de espectadores de deportes electrónicos, incluyendo casuales y entusiastas -es decir aquellos que ven menos de una vez por mes y más de una vez por mes respectivamente- han aumentado de 2012 a 2018 un 195%<sup>26</sup>.

Es importante resaltar que, a pesar de que la espectacularización es en la actualidad el rasgo más distintivo de los deportes electrónicos, existe desde el comienzo de las competencias en videojuegos, es decir, previo a su consideración como deportes electrónicos.

---

<sup>23</sup> Esto representa un punto de divergencia respecto de otros deportes, principalmente a aquellos que se enmarcan en clubes que mantienen su nombre e identidad independientemente del aporte económico.

<sup>24</sup> Disponible en: <https://store.businessinsider.com/collections/tech/products/the-esports-ecosystem-1> (Ultimo acceso: 02/2022)

<sup>25</sup> Disponible en <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/> (Ultimo acceso: 02/2022)

<sup>26</sup> Disponible en <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/> (Ultimo acceso: 02/2022)

Así, lo que principalmente se ha transformado son las formas en las que esta espectacularización se da y la escala de personas que asisten a ellas.

Cuando nos referimos a que la escala de la espectacularización fue cambiando, es porque las competencias en salas de *arcade* (fichines), *cibers* y torneos presenciales, han contado siempre con espectadores; sean unos pocos jugadores por encima del hombro de los jugadores en el caso de los fichines; sean un pequeño grupo que sigue la acción detrás de los *boxes* de los jugadores en un *ciber*; o bien centenas o miles de espectadores en el caso de eventos presenciales, sin mencionar los miles o millones que pueden estar asistiendo a la competencia a través de plataformas como *Twitch* o *Youtube*.

Esta relación constante entre competencias de videojuegos y espectáculo la podemos explicar a partir de pensar que dichas competencias se realizaron en contextos que habilitaban la presencia de terceros que, por su propio interés en el juego, constituyeron una audiencia. En esta línea, competir en videojuegos puede ser considerado una forma de *performance*, es decir la realización de una acción frente a una audiencia.

Schechner define *performance* como un “mostrarse haciendo” (Schechner, 2013), hacer algo y mostrarse frente a un público, ya que sin una audiencia no existe una *performance*. Esto mismo es lo que Gonzalez Requena (1985) denomina “espectáculo”, una determinada actividad que se ofrece a la atención y un sujeto o grupo que la contempla.

Schechner también identifica diferentes tipos de actividades que pueden ser tratadas como *performances*: juegos, deportes, el teatro y el ritual. La principal característica en común de todas estas actividades es que suceden de manera separada de la vida cotidiana, en tanto poseen reglas que son específicas de esos contextos, similar a la idea de círculo mágico de Huizinga (Kopp, 2018). De acuerdo con Schechner, el jugar (*play*), los juegos (*games*), los deportes, el teatro y los rituales comparten cinco cualidades básicas: un ordenamiento particular del tiempo; una valoración especial dada a los objetos; improductividad de los bienes; reglas y espacios performáticos (Schechner, 2003). Es interesante que muchas de estas cualidades se solapan con las definiciones clásicas de juego de Huizinga y Caillois.

En una línea similar, Levis establece una relación similar entre videojuegos y *performance* teatral:

En las modalidades multiusuario, el sistema informático (Computadora o consola+programa de juego), adquiere una naturaleza conceptualmente asimilable a la de

un terreno o tablero de juego o a un escenario teatral , en el cual dos o más participantes (individualmente o en equipo) realizan sincrónica o asincrónicamente una actividad lúdica, siguiendo reglas y objetivos más o menos cerrados preestablecidos por el programador del juego, cuyo desarrollo definitivo, como en todo juego, dependerá, en última instancia de las decisiones y acciones de cada uno de los jugadores (Levis, 2009: 8).

Refiriéndose a los juegos de “simulación relacional” como los juegos de rol masivos en línea (*MMORPGs*, género de videojuegos que fue analizado en Kopp, 2015), posteriormente indica:

El personaje ficcional creado y controlado por cada jugador se incorpora, modificándolo, al escenario narrativo prediseñado por los creadores del juego. Así, sin proponérselo, los jugadores de este tipo de juegos en red participan en la creación de una nueva narración colectiva, *hipermedial* y *neoteatral*, en la que se difuminan las fronteras entre autor, actor y espectador (Levis, 2009:9, cursivas en el original).

Vale resaltar que, en el caso de la mayoría de los deportes electrónicos, en tanto los personajes son elegidos por los jugadores pero no poseen la libertad de crearlos o alterar sus atributos o características físicas (lo que los diferencia de la noción de *avatar*), la narrativa que surge se vincula mayoritariamente con la noción de juego compactación (similar a la narrativa de un partido de fútbol), recuperada anteriormente de Scolari, aunque también combina elementos de juego representación.

De esta manera, en las competencias de videojuegos se plantea una relación triádica: Jugador, Juego y Audiencia, lo que da lugar a dos performances simultáneas e integradas: en primer lugar, la del jugador frente a una audiencia, que es la que mencionamos anteriormente y que asociamos de manera directa al pensar en la noción de performance; y en segundo lugar, la misma participación de los jugadores en el videojuego es una performance a la que los jugadores mismos asisten. En otras palabras, el jugador es un jugador activo porque está interactuando con el juego; pero es también *audiencia* de la performance, que surge de la propia experiencia de juego creada por los diseñadores del juego y la acción de otro u otros jugadores.

La historia de los videojuegos se ha centrado mayoritariamente sobre los aspectos que modifican este segundo aspecto de la performance del juego -los avances gráficos, las creciente cantidad de acciones posibles, la capacidad de juego *online* con otros- sin embargo, el aspecto performático de jugar frente a una audiencia (en el primer sentido que definimos)

ha crecido exponencialmente desde la expansión de Internet y ha encontrado en los deportes electrónicos su principal ejemplo y exponente.

Este crecimiento es retomado por Taylor en su libro sobre la plataforma de *streaming Twitch*, bajo una periodización en tres momentos que son entendidos como tres “olas” de desarrollo de los deportes electrónicos (Taylor, 2018:4): en la primera ola el juego es predominante y se enmarca en comunidades locales de “ocio serio” y en competiciones amateurs; la segunda ola es la del marco deportivo con el surgimiento de organizaciones y estructuras competitivas; en la tercera ola el marco predominante es el del “entretenimiento mediático” y se le presta mayor atención a la producción, audiencias y entretenimiento. Esta última se dio principalmente con la consolidación de *Twitch* como la plataforma predilecta de las y los *gamers*. A la vez, los torneos son contemplados y explotados como eventos mediáticos con un énfasis en lo visual y lo narrativo. Sin embargo, como indica Taylor, este desarrollo es inexplicable pretendiendo atender únicamente a cambios tecnológicos, ya que, como indicamos anteriormente, el placer de ver a otros jugar está anclado desde sus inicios y aún en reducidos contextos locales.

Si bien existen múltiples razones por las que alguien puede disfrutar de ver a otros jugar, en la mayoría de los casos, para que sea una actividad disfrutable como sucede en otros deportes, se requiere conocer el juego y tener un reconocimiento de la habilidad de los jugadores. Esto puede depender también del tipo de juego, ya que ciertos géneros de videojuegos requieren de un mayor conocimiento de las lógicas del juego por parte de los espectadores para poder apreciar el desempeño de los jugadores. A su vez, algunos juegos crean una audiencia con mayor facilidad porque se asemejan a otras formas de performance como los juegos de baile *Just Dance* (2009) o *Dance Dance Revolution* (1998), en los que los jugadores deben imitar coreografías de baile.

Por otro lado, algo que resulta llamativo para quienes no juegan es el hecho de que alguien pueda elegir *ver a otros jugar* en lugar de *jugar al juego*. En el centro de este aspecto, y por el componente performático que mencionamos antes, se encuentra aquello que Sicart refiere como la “estética del juego”; el reconocimiento de lo *bello* de ciertas prácticas y actos de juego, similar a la belleza atlética que Gumbrecht (2006) encuentra en los deportes. Sicart indica que:

Una estética del juego necesita estar enraizada en la performance del juego [...] esto implica atender a los contextos y modos de producción de esa performance, desde el juego improvisado en un rincón de una ciudad a los eventos deportivos masivos contemporáneos (Sicart, 2014:7, traducción propia),

Entender la estética del juego, emocionarse con una jugada o un *clic* surge por este aspecto de espectáculo que poseen los videojuegos desde sus inicios y que parece crecer al aumentar la escala de la audiencia. Los videojuegos como performance y espectáculo constituyen una unión que puede encontrarse a lo largo de toda la historia de los videojuegos. Como indica Taylor retomando a Newman:

En ocasiones, los espectadores comparten la actividad con el jugador principal ofreciendo consejos, o ayudan a descifrar aspectos del juego. El investigador de videojuegos James Newman (2002) ha descrito estas formas de involucramiento como teniendo un rol notable en el jugar, argumentando que a pesar que el espectador no tenga en sus manos un joystick o control, “demuestran a pesar de todo un nivel de interés e involucramiento experiencial con el juego que, aún mediado por el jugador primario, excede el del mero espectador u observador”. Mirar supone su propio conjunto de placeres y formas de experiencia afectiva. Puede ser en sí misma una forma de involucramiento lúdico y hace años que juega un importante rol en el gaming. (Taylor, 2018:37, traducción propia).

Por su parte, Levis va a aclarar que los videojuegos, en su calidad de dispositivo electrónico y de vector de la industria del espectáculo, están más relacionados con la producción y difusión audiovisual, que con la industria del juguete mecánico o el campo del ocio:

El videojuego es una *obra cultural* como otras y tiene su propio lenguaje que involucra un repertorio de fórmulas utilizables y reglas con las que se debe cumplir si se quiere hablar de un modo eficaz (Levis, 1994).

Consideramos que los videojuegos se encuentran en el cruce entre los aspectos que detalla como característicos de una obra cultural, pero no por ello dejan de estar asociados también al campo del ocio.

Resulta particularmente interesante la mención al lenguaje propio, ya que ese lenguaje es el que los espectadores comprenden y *leen* al observar a otros jugar, algo que en la actualidad se realiza principalmente a través de la plataforma de *streaming Twitch*, y, en menor medida, en *Youtube* o *Facebook*. Estas últimas dos incorporaron una distinción del contenido general, al

agregar la etiqueta “*gaming*” (*Youtube gaming* y *Facebook Gaming*) para quienes deseen realizar transmisiones en tiempo real.

En los *streams* de videojuegos, además de transmitir las imágenes del juego en el que están participando, los jugadores se filman y van comentando sus decisiones y acciones dentro del juego, a la vez que responden preguntas o comentarios que los espectadores realizan a través del *chat*. A diferencia de los videos de *Youtube*, estos jugadores denominados *streamers*, transmiten dicha participación en vivo lo que da lugar a la principal diferencia, las interacciones entre *streamers* y espectadores. Esta combinación de transmisiones (*broadcasting*) e interacciones entre usuarios (*networking*) de una plataforma resulta fructífera de ser pensada como un hecho de *postbroadcasting* (Fernández, 2018).

Recuperando la pregunta sobre por qué las personas eligen ver videojuegos, Taylor (2018) existen seis motivos (recuperados en Kopp, 2019) por los que se ven *streams* de videojuegos, que en una mayoría de las veces se dan de manera conjunta:

- 1) Aspiración: buscar convertirse en un mejor jugador o creador de contenidos
- 2) Educación: aprender estrategias o aspectos desconocidos del juego o conocer juegos nuevos
- 3) Inspiración: seguir a un *streamer* en particular, constituyéndose algo cercano a un comunidad de fans o seguidores de figuras reconocidas en la plataforma o en el mundo del *gaming*
- 4) Comunidad: en tanto se comparte y comenta con otros participantes en el canal de chat se vuelve una experiencia colectiva
- 5) Ambiente: al ser utilizado como un consumo de fondo mientras se realiza otra actividad
- 6) Entretenimiento: porque resulta divertido en función del humor y de aspectos performáticos del *streamer* (Kopp, 2019b:6, traducción propia)

A su vez, *Twitch* ha funcionado y opera como auspiciante de torneos y organizaciones y es el principal canal de transmisión para las competencias de videojuegos. Gran parte del crecimiento de la industria de los deportes electrónicos se debe a la plataforma *Twitch*, siendo ésta un gran motor en la retroalimentación entre competencias, monetarización y espectacularización, en tanto habilitó un canal de transmisión de competencias de videojuegos donde no existía prácticamente.

*Twitch*, llamado originalmente *Justin.tv*, era un sitio web de cámaras en vivo (*Live-cams*) en el que las personas podían, según la promesa de la página, “transmitir sus vidas en directo”. Ese principio original fue subvertido en la medida en que los usuarios empezaron a

usarla para transmitir eventos deportivos, películas, series (todo ello saltando derechos de *copyright*) y partidas de videojuegos (Burroughs y Rugg, 2014). La categoría de videojuegos dentro de Justin.tv creció particularmente rápido porque no poseía problemas de *copyright* o derechos de transmisión, a la vez que posibilitó por primera vez la experiencia de ver a alguien jugando sin necesidad de asistir a un lugar concreto. Esto fue un cambio radical, ya que si bien los videojuegos fueron constituyéndose en un producto de consumo cada vez más masivo, no poseían –al menos hasta ese momento– formas estables en las que se pudiera ver a otros jugar: no existía cobertura o transmisión en medios tradicionales y no siempre era una posibilidad asistir para ver las competiciones en vivo. Al poco tiempo el *streaming* de videojuegos devino el contenido más popular del sitio *Justin.Tv*, deviniendo en *Twitch* en 2011, una rama paralela únicamente destinada a transmitir contenido de videojuegos. A mediados del 2013, *Twitch* poseía un promedio de 43 millones de espectadores mensuales. En 2014, el sitio *Justin.tv* se dio de baja, concentrando de lleno sus recursos y personal a *Twitch*, y al mes siguiente *Twitch* fue adquirida por la empresa *Amazon* por 970 millones de dólares.

Hemos mencionado las razones por las que los espectadores pueden elegir ver transmisiones de videojuegos, sin embargo, es importante detenerse también en el hecho que los jugadores que se transmiten - dedicando una gran cantidad tiempo, recursos y esfuerzo- no lo hacen meramente por la diversión o el hecho de generar una comunidad con los espectadores.

Como sucede con otras plataformas de generación de contenido, el *streaming* no deja de estar atravesado por prácticas de consumo y monetización, y en el caso de *Twitch* (aunque vale aclarar que la plataforma es gratis tanto para los espectadores como para los *streamers*) esto se da en tanto los *streamers* pueden recibir ingresos de la plataforma y de los espectadores. La plataforma brinda el 50% del monto de las suscripciones que los usuarios hagan al canal del *streamer* (lo cual pueden hacer mensualmente y con diferentes montos).

A su vez, el pago de la suscripción mensual a la plataforma de video *Amazon Prime* brinda una suscripción gratis para un canal de *Twitch* a elección. Conjuntamente, además de una publicidad inicial que se muestra al ingresar a cualquier canal de *streaming*, *Twitch* brinda a los *streamers* la posibilidad de mostrar publicidades durante la transmisión, como las ofrecidas por *Youtube* en caso de no contar con el abono *premium*. Esta acción conlleva que

los *streamers* reciban un pequeño porcentaje, que en muchos casos resulta el principal ingreso para los *streamers*.

Desde el lado de los usuarios, pueden elegir donar dinero por fuera de la plataforma a los *streamers* como una forma de reconocimiento y apoyo, o también pueden hacerlo a través de *Twitch* mediante una “pseudomoneda” propia de la plataforma denominada “*bit*” que se adquiere con dinero *real* o al observar publicidades en el sitio (Kopp, 2019b).

Encontramos aquí que la performance de jugar y ser observado jugando, se convierte en un espectáculo rentable y en una forma de sustento por fuera del logro competitivo. De este modo, aunque como mencionamos anteriormente, *streaming* y deportes electrónicos se encuentran íntimamente relacionados. Como indica Hutchins (2008:852) los *esports* son “un evento mediático de *gaming*, computación, y deportes todo a la vez; es familiar en su forma de presentación pero es su contenido lo que resulta desconocido”.

Podemos establecer entonces que la ampliación en la escala de participación y competencia de videojuegos, junto al desarrollo de sus formas de espectacularización, han contribuido a una *deportivización* de la actividad, acercándola a una forma de performance similar a la de los megaeventos deportivos como los mundiales de fútbol o los juegos olímpicos. Como se verá, entendemos por deportivización a la incorporación progresiva de atributos que entendemos propios del deporte. Analizaremos este proceso en el siguiente capítulo.

#### **1.4.4 Formalización - Reconocimiento Institucional y legal**

La competencia en videojuegos es una actividad que se ve atravesada por visiones negativas y prejuicios. Esto se explica en parte por las visiones existentes sobre el videojuego como un pasatiempo inútil que mencionamos anteriormente; sumado al desconocimiento, desconfianza y miradas dicotómicas que suelen existir sobre las nuevas tecnologías, en las que éstas son vistas como una panacea o bien como una nueva forma de dominación y control.

Es en función de estas percepciones negativas que los deportes electrónicos buscaron inicialmente el reconocimiento y aval de instituciones, con el objetivo que certificaran que aquello que se estaba realizando era un deporte o una actividad válida, y que esto de alguna manera invirtiera algunos de los prejuicios con los que se lo asociaba. Si bien este punto resultó de mayor importancia en los comienzos de la escena, cuando se buscaba que los

deportes electrónicos fuesen reconocidos por las instituciones deportivas internacionales (como el Comité Olímpico Internacional, COI) o por los estados nacionales (como el caso de Corea y la KESPA), en la actualidad este vínculo entre los deportes electrónicos y su formalización e institucionalización divide a la comunidad en dos posturas: quienes ven este acercamiento con buenos ojos -siempre que sea realizado por gente de la comunidad- y quienes entienden que por tratarse de una actividad entre actores privados (individuos y empresas) cualquier involucramiento de instituciones estatales o internacionales va a generar un retroceso, un obstáculo y en cierta medida va a *corromper* la industria.

A lo largo de sus veinte años de historia -considerándola desde el origen del término a principios del 2000- han habido acercamientos recurrentes entre ambas esferas, con intentos variados de reconocimiento, institucionalización y regulación. Los acercamientos entre el COI y los deportes electrónicos resultan de importancia porque ponen de manifiesto el interés -y los reparos- que posee sobre los *esports* la que puede ser considerada la máxima institución deportiva (en tanto agrupa federaciones de diversos deportes), a la par que pone de manifiesto los puntos que acercan o alejan a los deportes electrónicos del reconocimiento como deporte por parte de dicha esfera.

A los fines de entender estos acercamientos y el surgimiento de instituciones relativas a los *esports*, nos detendremos en aquellas que surgieron en Argentina, para luego analizar las instituciones internacionales. En nuestro país, la institucionalización surgió a mediados de la década del 2010 a partir del surgimiento de tres asociaciones de deportes electrónicos diferentes pero denominadas de manera bastante similar: AADE (Asociación Argentina de Deportes Electrónicos) en 2015, DEVA (Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos) en 2017 y ADEEMA (Asociación de Deportes Electrónicos y Electromecánicos de Argentina) en 2018. Es interesante remarcar que las asociaciones DEVA y ADEEMA surgieron de miembros anteriores de AADE, quienes por diferencias de criterios respecto de la organización y formas de trabajo de la asociación decidieron comenzar sus propias iniciativas. En el caso de la precursora AADE, se planteó como una organización sin fines de lucro que busca establecer el marco reglamentario a nivel nacional, promover las competencias a nivel nacional y "reconocer al gamer como un deportista profesional y brindarle difusión de su

tarea, ayuda y reglas comunes en competencia"<sup>27</sup>. A su vez, fue la primera en ser aceptada en la IEsF [*International Esports Federation*] <sup>28</sup> a finales de 2015.

En el caso de DEVA, se trata de una asociación civil que se plantea “promocionar y trabajar en pos de la profesionalización de los Deportes Electrónicos tanto desde un marco deportivo, como educativo y social o de entretenimiento”<sup>29</sup>. A su vez, dicha asociación ha generado un programa de certificaciones en el que le otorga “certificado a entidades que están comprometidas con el crecimiento de los deportes electrónicos y los videojuegos en el país”, comprometiéndose a acompañar y asesorar “a las Comunidades, Clubes de Esports, Organizadores de Esports, Ligas de Esports, Medios de Esports y Proyectos cuyo fin sea el desarrollo de las buenas prácticas en los Esports y el Gaming a nivel nacional”<sup>30</sup>. El punto más fuerte de las propuestas de dicha asociación -en función de la visibilidad y alcance a los jugadores- es la incorporación y coordinación de disciplinas de videojuegos (LOL, FIFA y *Clash Royale*) en los Juegos Bonaerenses desde el año 2017.

Por último, ADEEMA se propone “consolidar las bases para el desarrollo del ecosistema de los deportes electrónicos y electromecánicos” y ha impulsado torneos cortos a beneficio o entre equipos de universidades, iniciativa que también impulsaron en momentos similares durante los años 2018-2019, contando con el apoyo de la Federación del Deporte Universitario Argentina (FEDUA). Esta propuesta resuena en la iniciativa de la empresa *Riot Games* de la “Liga Universitaria de LOL” denominada ULOL en la que durante el año 2017 compitieron equipos conformados por estudiantes de Universidades del cono sur (con excepción de Brasil) por ser el Campeón Universitario de Latinoamérica Sur, repartiendo a los jugadores finalistas entre mil y cinco mil dólares para becas universitarias.

Aquí es importante destacar que las asociaciones nacionales en Argentina y en otros países de la región, no poseen un vínculo formal con las organizaciones o las comunidades de jugadores. Es decir, las asociaciones funcionan generando propuestas que acompañen o promuevan la actividad, pero no poseen inscripciones, adhesiones u otro tipo de reconocimiento o afiliación por parte de los actores de la escena. A su vez, no tienen

---

<sup>27</sup> Extraído de [www.aade.org.ar](http://www.aade.org.ar), al día de hoy la página se encuentra dada de baja.

<sup>28</sup> La IEsF o Federación Internacional de Esports es una organización internacional con sede en Corea del Sur que busca “promover a los deportes electrónicos como un verdadero deporte sin barreras”. Disponible en <https://iesf.org/about/what-we-do> (Último acceso: 02/2022)

<sup>29</sup> Disponible en <https://www.deva.org.ar/> (Último acceso: 02/2022)

<sup>30</sup> Disponible en: <https://www.deva.org.ar/Certificaciones/> (Último acceso: 02/2022)

injerencia -y según lo que han comunicado en sus redes sociales no la buscan- sobre las formas de las competiciones habituales, su regulación o supervisión. En Argentina, DEVA brinda asesoría legal y deportiva a las organizaciones y jugadores a los fines de evitar inconvenientes y promover “buenas prácticas”, pero han sido la asociación que más vocal ha sido en su objeción a los proyectos de legislación de deportes electrónicos en nuestro país.

A su vez, a nivel internacional existen dos instituciones de deportes electrónicos: Federación Global de *Esports* o GEF (*Global Esports Federation*) creada en 2019 y la Federación Internacional de Deportes Electrónicos, o IeSF (*International e-Sports Federation*) constituida en 2008. Ésta última se constituyó con el objetivo de ser la federación encargada de organizar y regular los eventos internacionales -procurando ser similar a la FIFA en el fútbol-, nuclear a las asociaciones nacionales de deportes electrónicos de cada país y brindar el marco legal e institucional a ligas nacionales.

Sin embargo, la IeSF no posee autoridad para definir qué torneos pueden concretarse y cuáles no, o establecer condiciones formales o legales en cualquiera de los países que forman parte; ya que a su vez, las asociaciones nacionales no influyen en el armado de los circuitos de competencias principales (que vimos anteriormente que son manejadas por los desarrolladores o bien por empresas organizadoras a las que los desarrolladores delegaron tal capacidad).

Al día de hoy, la IeSF funciona como un organizador de eventos más, realizando anualmente un torneo internacional denominado “*Esports World Championship*” que no cuenta con los principales títulos de *esports* sino que suele utilizar el juego de fútbol *Pro Evolution Soccer* (o PES<sup>31</sup>), *Defense of the Ancients 2* (DOTA2, juego de 2013 y similar al *League of Legends*) y *Tekken 7* (2017) como disciplinas recurrentes.

Por otro lado, la IeSF ha planteado en numerosas ocasiones que su meta más grande es la aceptación de los deportes electrónicos por parte del Comité Olímpico Internacional, presentando en el 2016 un pedido de reconocimiento formal ante el COI. Es a partir de este pedido formal que desde 2017 el COI empieza a hacer explícita su opinión respecto de este reconocimiento y su objetivo de convocar a debates como el “*E-sports Forum*”. Este foro,

---

<sup>31</sup> El PES constituye el principal competidor del juego FIFA y disputan año tras año para tener a determinados equipos de manera exclusiva en las versiones del juego. Esto sucedió por ejemplo con el caso del Club Atlético Boca Juniors, equipo que firmó un contrato de exclusividad con el juego PES en el año 2018 por lo que en la edición del FIFA 2019 aparecía como “Buenos Aires FC”. Este contrato se terminó en 2020. En el año 2021 Konami, la desarrolladora del PES, le cambió el nombre a *eFootball* y pasó de ser un juego pago a un juego gratuito con el fin de volcarse de lleno a los *esports*. Las últimas ediciones del juego estaban plagadas de errores que le valieron pésimas reseñas de críticos y la comunidad.

realizado en Suiza en julio del 2018, contó con la participación de jugadores profesionales, CEOs de desarrolladoras de videojuegos y el presidente del COI, Thomas Bach, buscaba agrupar a los principales actores para analizar la situación institucional y deportiva de los *esports*. Retomaremos estos debates en el siguiente capítulo, pero es importante resaltar que una de las principales objeciones al reconocimiento por parte del COI es el hecho que no existe una federación internacional fuerte de deportes electrónicos, es decir, no concuerda la forma actual de la industria con la estructura del movimiento olímpico.

A pesar de ello, en un trabajo anterior (Kopp, 2019a) establecimos tres motivos que explicarían el acercamiento del COI a los *esports* siendo éstos: *aggiornamento*, ganancia y legitimidad. Por *aggiornamento*, nos referimos a la búsqueda que el Movimiento olímpico ha puesto en marcha en los últimos años para acercarse a las audiencias más jóvenes<sup>32</sup>, siendo la audiencia de deportes electrónicos una de las que más ha crecido en los últimos años, específicamente en dicho segmento etario. Esta búsqueda es realizada a través de organismos como la Asociación Global de Federaciones Internacionales de Deportes [*Global Association of International Sports Federations*, en adelante GAISF], de manera de incorporar progresivamente nuevos deportes dentro del Movimiento Olímpico que eventualmente formen parte de los Juegos.

Respecto del segundo punto, aunque las ganancias globales en los *esports* son menores que en los deportes tradicionales en su conjunto, la importancia y atractivo de los deportes electrónicos radica en su ritmo sostenido de crecimiento y en la cantidad de espectadores que posee en la actualidad.

El tercer motivo es que los deportes electrónicos parecen procurar una legitimación que respalde a la actividad como sería, importante y meritoria; y su acercamiento al COI posiciona y jerarquiza a éste como órgano legitimante. En la actualidad, los deportes electrónicos parecerían ya no buscar una legitimación por la vía institucional sino que lo habrían alcanzado a través del mérito económico y como espectáculo masivo; manifestando que la afiliación a una estructura formal como el COI no brindaría ningún tipo de beneficio o crecimiento real a la escena.

Otra forma de institucionalización y reconocimiento asociada a los deportes electrónicos es la vía legal, aunque no necesariamente procurada por ellos. Así, a través de leyes o

---

<sup>32</sup> Recordamos que el estudio de las juventudes como audiencias específicas constituye un análisis de escala macro y no puede ser extraído de las trayectorias del perfil de jugadores aquí analizados.

regulaciones, algunos países como es el caso de Francia, Brasil o el excepcional caso de Corea han brindado algún tipo de reconocimiento a los deportes electrónicos (ya que no necesariamente se los reconoce como deporte), o también, un marco o exenciones impositivas específicas para el sector.

Mencionamos que la vía legal no necesariamente es perseguida por los deportes electrónicos ya que, tanto a nivel nacional como internacional, se trata de una industria que se maneja - y busca mantenerse así- como un acuerdo entre privados sin un marco legal particular que los englobe. De forma general, está constituida por los contratos de los jugadores con las organizaciones, las organizaciones con las empresas que los patrocinan, las organizaciones con los organizadores de competencias, y éstos con sus propias empresas patrocinadoras y finalmente con los desarrolladores de los juegos.

En este sentido, el caso nacional es particular ya que existieron tres proyectos de legislación sobre la actividad, cada uno con objetivos distintos y presentado o acompañado por actores diferentes. En orden cronológico, el primero de ellos fue presentado en abril de 2018 por la AADE y la ADEEMA, recibió el número de expediente 1997-D-2018 en función de que llegó a ser tratado en la Comisión de Deportes de la Cámara de Diputados. El proyecto proponía la “Regulación De Los Deportes Electrónicos En La Republica Argentina” y la “Creación del Registro Unico De Equipos De Deportes Electrónicos” y establecía como objetivo:

Reconocer los videojuegos -en adelante Deportes Electrónicos- como categoría deportiva, vinculándolos al Sistema Nacional del Deporte (Ley Nacional de Deportes N°20.655) y regular su práctica a nivel nacional. (Proyecto de Ley 1997-d-2018, Artículo 1, 2018:1)

A su vez, en su primera redacción (modificada previo a su tratamiento en la comisión de deportes) establecía que determinados juegos no eran considerados deportes electrónicos y definía a los practicantes de los deportes electrónicos bajo la denominación de “atletas *cibernéticos*”. Según los artículos 3 y 4 del proyecto de ley:

Artículo 3°.- La presente ley desestima los videojuegos violentos y todo aquello que produzca imágenes de furia, agresión o crueldad, cuyas categorías serán especificadas vía reglamentación. Son considerados Deportes Electrónicos aquellos videojuegos

pertenecientes a los siguientes géneros: estrategia en tiempo real; juegos de cartas coleccionables y los juegos de plataforma deportiva.

Artículo 4°.- No es considerado Deporte Electrónico el género de videojuegos de disparos en primera persona, donde el jugador observa el mundo desde la perspectiva del personaje protagonista. (Proyecto de Ley 1997-d-2018, 2018:1)

Esta versión fue la que se difundió a la comunidad días antes de la primera instancia parlamentaria en la comisión de deportes de la cámara de diputados, generando un masivo rechazo por parte de la escena de los deportes electrónicos, quienes optaron principalmente por la red social *Twitter* para difundir el *hashtag* “#NoalproyectedeleyAADE”. Paralelamente se generó un pedido en la plataforma *Change.org* para que se desestime el proyecto<sup>33</sup> y algunos miembros de la escena asistieron al debate en comisión y expresaron (fuera de los órdenes de exposición establecidos) su disconformidad con el proyecto. El proyecto no avanzó luego de ello y perdió trámite parlamentario.

El segundo proyecto (4753-D-2020) fue conocido en redes como el “proyecto de los *streamers*”, en tanto fue redactado y acompañado por Geronimo “Momo” Benabides, un reconocido *streamer* argentino, que a través de la plataforma *Twitch* transmite contenido de diferentes juegos o simplemente conversa con su comunidad de seguidores. Este proyecto se propone “declarar de Interés Nacional la promoción, difusión y promoción de los Deportes Electrónicos como categoría deportiva, vinculándolos al Sistema Nacional del Deporte”, regular su práctica a nivel nacional y crear un “Consejo Federal de Apoyo a Deportes Electrónicos” con participación público-privada bajo la órbita del Ministerio de Turismo y Deportes y el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. La función del consejo sería definir los objetivos e instrumentos más adecuados para “promover la cultura de esta modalidad deportiva en la República Argentina”, asistiendo a dichos ministerios en la elaboración de políticas para el sector.

Paralelamente, y ocupando la mayor parte del proyecto, se propone un régimen tributario específico para aquellos *gamers* (término que utilizan en el proyecto) que realicen deportes electrónicos y que obtengan un ingreso en el marco de dicha actividad, definiéndolos bajo la figura de “Pequeños Contribuyentes Tecnológicos (Mono-Techs)”, siempre que los ingresos no superen la suma tres millones de pesos (\$ 3.000.000).

---

<sup>33</sup> El mismo se encuentra aún disponible pero no alcanzó la cantidad de firmas requeridas: <https://www.change.org/p/c%C3%A1mara-de-diputados-de-la-nación-argentina-desestimen-y-o-modifiquen-el-proyecto-de-ley-que-busca-regular-los-esports-en-argentina> (Último acceso: 02/2022)

Finalmente postula la iniciativa de crear el “Fondo Fiduciario para el Desarrollo de Deportes Electrónicos (FONTech)” que canaliza los ingresos obtenidos por parte de los *MonoTechs* derivados de la actividad de deportes electrónicos y *streaming*, con los cuales se propone financiar emprendimientos vinculados a éstos. A su vez, se encargaría de crear una cuenta y una tarjeta especial para la extracción y cancelación en moneda extranjera (SUBE-Tech). Vale resaltar que el proyecto establece que los ingresos obtenidos por parte de los pequeños contribuyentes tecnológicos “no estarán sujetos a las obligaciones generales de ingreso y liquidación en el mercado local de cambios estipulados por parte del Banco Central de la República Argentina” ni al impuesto “PAIS” previsto en el artículo 35 de la ley 27.541. Los fundamentos del proyecto indican que “busca cubrir un vacío legal e impositivo: hoy cada *gamer* administra su realidad de la manera que puede, sin saber el marco normativo aplicable a su actividad”.

Es decir, si bien este segundo proyecto parte de la incorporación de los deportes al sistema nacional de deportes, está anclado en un enfoque más administrativo e impositivo que el primero. El punto principal parece la incorporación de los “pequeños contribuyentes tecnológicos” al sistema impositivo, la facilitación de la recepción de sus ingresos por sus actividades y el manejo en moneda extranjera por fuera de las restricciones que rigen para otras actividades.

Finalmente, en 2020 se redactó el Proyecto 6257-D-2020 que busca la “Creación del Programa Nacional de Promoción y Difusión de e-sports, con el objeto de fomentar y apoyar el crecimiento cualitativo de los e-sports en la República Argentina”. A su vez, los objetivos de dicho programa se establecen como:

- a) El diseño de un plan estratégico centralizado en potenciar los e-sports;
- b) Apoyar el perfeccionamiento y la capacitación de los recursos humanos que intervienen en el sector de los e-sports;
- c) Apoyar y promocionar torneos y eventos Nacionales, Provinciales, locales e internacionales propiciando la cooperación e intercambio internacional de los e-sports;
- d) Asegurar recursos financieros para promover la práctica de los e-sports;
- e) Incentivar y apoyar la expansión de los e-sports en todo el territorio nacional;
- f) Propiciar la articulación estratégica con organismos gubernamentales, municipales, Provinciales, Nacionales, e internacionales, organizaciones e instituciones representativas locales para desarrollar la industria de los e- sports;
- g) Fomentar las buenas prácticas y el buen entendimiento de las personas intervinientes en los e-sports;

h) Impulsar campañas de información sobre los riesgos de salud, así como también los métodos de prevención de patologías u otras enfermedades que puedan ser consecuencia de la práctica de e-sports por parte de aquellas personas que los realicen. (Proyecto de Ley 6257-D-2020, 2020)

Resulta interesante el último objetivo, al paralelamente buscar potenciar a los *esports* y hacer presente el riesgo a la salud y patologías que pueden ser consecuencia de la práctica. Parece hacer eco de algunas de las objeciones -y prejuicios- que comúnmente se vinculan a la práctica de videojuegos y que tienden a asociar a ésta con sedentarismo y obesidad.

Por otro lado, a diferencia de los dos primeros proyectos, que definen específicamente organismos existentes (por ejemplo, la CAD) o instituciones creadas *ad-hoc* (Consejo Federal de Apoyo a Deportes Electrónicos), este tercer proyecto indica que queda bajo la decisión del Poder Ejecutivo Nacional la designación de la Autoridad de Aplicación de la Ley, por lo que la práctica parecería no estar tan directamente asociada a Instituciones Deportivas.

### **1.5 Presencia en medios y Relevancia de los deportes electrónicos**

Uno de los puntos fuertes de los deportes electrónicos es el impacto que generan en los medios de comunicación y en las plataformas informativas, produciendo contenido habitualmente en un tono de sorpresa y desconcierto, y haciendo alusión a los “increíbles” números de espectadores o dinero repartido en premios, algunos de los cuales fuimos mencionando a lo largo de este capítulo. Esta presencia, que en el período de esta investigación hemos visto crecer año tras año, ha logrado instalarse en algunos medios con un segmento o cobertura específica.

Brindaremos aquí un panorama de su relevancia en los medios de comunicación, a los fines de presentar su cobertura en medios como otro aspecto de un crecimiento equiparable -o superior- a otros deportes. Vale resaltar que la información disponible en los portales de noticias *online* de los medios gráficos es dispar dependiendo de cada sitio, permitiendo sólo en algunos casos utilizar correctamente el sistema de búsqueda o de etiquetas (*tags*) para poder acceder a la información.

En términos de Prensa gráfica los principales diarios han tenido un aumento notorio en la cantidad de notas destinadas a deportes electrónicos en el período 2018-2020:

	La Nación	Clarín	Olé	Infobae
Total de Notas (2010-2020)	226	194	274	328
Notas en 2018-2010	153 (67%)	152 (78%)	230 (83%)	314 (95%)
¿Poseen una sección especializada?	No	No	Si “esports”	Si “Infobae Gaming”. Posee contenido diario sobre videojuegos

**Tabla 1 - Cobertura en medios gráficos. Fuente: Elaboración Propia**

En el caso de medios televisivos, se encuentra una cobertura en canales de deportes aunque actualmente sólo en sistemas de televisión “por cable”. Por ejemplo, el canal Torneos y Competencias (*TyC sports*) tiene en su grilla el programa “*Player One*” dedicado al *gaming* y los *esports* que se transmite tres veces por semana después de la medianoche y se encuentra disponible para su repetición en el portal *online*.

El servicio de televisión *on demand* Cablevisión *Flow* no sólo transmite sino que constituye el principal *sponsor* de las dos ligas de videojuegos más estables en el país. La “*Unity League*” (CSGO) y la Liga “*Master Flow*” (LOL) transmiten sus partidos dos días a la semana, siendo los miércoles, sábados y domingos los únicos días en que no se transmite contenido de *esports*. Adicionalmente, a partir de mediados del 2020 comenzaron a ser el principal *sponsor* de uno de los equipos que compete en ambas ligas. De esta manera, *Nocturns Gaming* pasó a denominarse *Flow Nocturns Gaming*. Asimismo, cuentan con una base de programas sobre *esports* disponibles *on demand* en su plataforma *online* para el acceso de sus suscriptores.

Por su parte, la operadora de televisión satelital *DirectTV* difunde noticias de videojuegos y deportes electrónicos a través de su cuenta de *Twitter*<sup>34</sup>, y a su vez, producen el programa “*DIRECTV Sports Gaming*” conducido por Diego Korol e integrado por Kevin Aiello (quien fuera Director Deportivo de la organización 9z) y la *streamer* de FIFA, Carolina Vazquez. Paralelamente, transmite en diferido partidos de la “Liga Pro” de CSGO organizada por Temporada de Juegos.

<sup>34</sup> <https://twitter.com/directvsportsar> (Ultimo acceso: 02/2022)

Finalmente, el canal de deportes ESPN, si bien no posee programas o secciones específicas en televisión tuvo un ingreso notorio al mundo de los *esports* al haber realizado un *reality show* en el que veinte jugadores y jugadoras amateurs de LOL de toda latinoamérica competían por un premio de diez mil dólares para cada uno de los cinco ganadores -tras el cual algunos de las y los jugadores fueron incorporados a organizaciones y continúan compitiendo hoy en día- y actualmente, posee una sección dedicada a los deportes electrónicos en su portal en línea<sup>35</sup>

## 1.6 Videojuegos elegidos y justificación de recorte

Si bien existen decenas de videojuegos que son considerados deportes electrónicos y cuentan con millones de jugadores a nivel mundial, hemos elegido realizar un recorte de cinco juegos en función de dos criterios: que representen la variedad de tipos de juego posibles y que posean relevancia a nivel competitivo en nuestro país.

Los juegos elegidos son: *League of Legends*, *Counter-Strike:Global Offensive*, *Hearthstone*, *Fortnite* y *FIFA*. Los cinco abarcan tanto juegos grupales como individuales, en primera o tercera persona, de ambiente fantástico o realismo bélico, de cartas, deportivos, por turnos o en tiempo real. Todos ellos, con sus diferentes formas de juego, mecánicas, estrategias y estructuras de competición, son deportes electrónicos, y esta selección da cuenta de la pluralidad de factores que se engloban en dicho término. Asimismo, estos juegos han sido elegidos en función de que en ellos, las y los jugadores y equipos argentinos poseen un gran nivel mundial, como se puede apreciar en los siguientes casos<sup>36</sup>:

- *League of Legends*: Clasificación de la organización argentina *Isurus Gaming* al Mundial de 2019. Existieron organizaciones argentinas en las finales de la Liga Latinoamericana de LOL por tres años consecutivos.
- *Counter-Strike Global Offensive*: Un seleccionado argentino fue Subcampeón del Mundial de Turquía de 2016; la organización *Isurus Gaming* alcanzó el puesto #52 de equipos a nivel mundial y la organización 9z el puesto #37.

---

<sup>35</sup> <https://www.espn.com.ar/esports/> (Último acceso: 02/2022)

<sup>36</sup> Se mencionan sólo algunos de los hechos relevantes al año 2021, no constituye una descripción detallada de todos los logros de organizaciones nacionales.

- Hearthstone: Tres jugadores argentinos en el mayor circuito de competición (Grandes Maestros) en los últimos 3 años.
- Fortnite: El jugador Thiago “K1ng” Lapp obtuvo el quinto puesto en la *Fortnite World Cup* de 2019 obteniendo un premio de 900 mil dólares.
- FIFA: Un jugador subcampeón del mundial de *FIFA* 2019, dos jugadores en el top10 mundial (Nicolas Villalba y Yago Fawaz)

Asimismo, vale aclarar que a excepción del FIFA, todos los juegos aquí analizados son de descarga gratuita. El FIFA no sólo es pago sino que debe adquirirse individualmente para cada consola (comprar el juego para *Playstation* no habilita a jugarlo en PC) y de manera anual, ya que cambia la edición del juego. Por su parte, el *Hearthstone* posee conjuntos de cartas que son necesarios para mantenerse actualizado y competir en los torneos, pero que pueden adquirirse tanto con dinero como a través de la moneda del juego (obtenida a partir de dedicar tiempo en el juego y realizar “misiones” de manera diaria y semanalmente). Sin embargo, ningún juego posee compras que permitan afectar el desempeño dentro del juego (dado que sería anticompetitivo y avalaría una desigualdad en las condiciones iniciales que van en contra de los valores del deporte). Todas las compras son cuestiones estéticas, que sirven para resaltar a los personajes o mostrar *status* y trayectoria en el juego.

Por otro lado, de los juegos presentes únicamente el *FIFA* no presenta alguna forma de violencia, lo que nos lleva a pensar en la violencia en los videojuegos como un espectro o gradiente y no como una cuestión dicotómica (juegos violentos o no violentos). Respecto de este punto, existen diversas formas de clasificación del contenido para diferentes edades, cada país posee su normativa propia de clasificación de los videojuegos en lo relativo a su contenido. En algunos casos, como nuestro país o Brasil, este sistema de clasificación es el mismo que para las películas. Así, en 2005 en Argentina se aprobó la ley Ley 26.043 en el que se establece que “los fabricantes y/o importadores de videojuegos deberán colocar en los envases en que comercialicen esos productos la leyenda ‘La sobreexposición es perjudicial para la salud’”. Asimismo, se establece que el sistema de clasificación de contenido diferenciará entre “Apto para todo público”, "Apto para mayores de 13 años" y "Apto para mayores de 18 años" según corresponda. Este sistema de clasificación, cuya ejecución le fue

asignada al Consejo Nacional de la Niñez, Adolescencia y la Familia en colaboración con el INCAA, nunca fue aplicado.

A nivel internacional, en 2003 la Unión Europea estableció la clasificación PEGI [*Pan European Game Information*] que establece cinco categorías por edad (3,7,12,16,18) y nueve diferentes “descriptores de contenido”: Violencia, Lenguaje soez, Miedo, Sexo, Drogas, Discriminación, Apuestas, *Online*, Compras dentro del juego. Es interesante que algunos de estos descriptores refieren al efecto que puede tener en los jugadores (Miedo) y no a una descripción del contenido como en el caso de “Drogas” o “Violencia”, mientras que otros refieren a acciones concebidas como riesgosas -”*Online*”, “Apuestas” o ”Compras dentro del juego”- lo que, a priori, parece una combinación de tres criterios de análisis diferentes .

En EEUU, México y Canadá funciona la clasificación ESRB [*Entertainment Software Rating Board*] que también segmenta en edades dependiendo a qué público está recomendado (Niños pequeños, Para Todos, Mayores de 10 años, Adolescentes, Maduro 17 años o más y Adultos) y que se construye a partir de diferenciar e indicar distintos tipos de contenido. Así el ESRB establece seis tipos de violencia diferentes:

- 1) Violencia - Escenas que incluyen conflictos agresivos. Pueden contener desmembramiento sin sangre
- 2) Referencias de violencia - Referencias a actos violentos
- 3) Violencia caricaturizada - Acciones violentas que involucran situaciones y personajes caricaturizados. Pueden incluir violencia en el que el personaje no se muestra lastimado después de haberse realizado la acción
- 4) Violencia Fantástica - Acciones violentas de naturaleza fantástica, que involucran personajes humanos y no humanos en situaciones fácilmente distinguibles de la vida real.
- 5) Violencia Intensa - Representaciones realistas y gráficas de conflicto físico. Pueden incluir sangre realista, *gore*, armas y representaciones de heridas y muerte de personas.
- 6) Violencia Sexual - Representaciones de violación u otros actos de violencia sexual

Teniendo en cuenta estas guías y clasificaciones podemos ubicar a los juegos aquí descritos en un espectro que va de menor a mayor en lo relativo a su contenido o imágenes de violencia:

**FIFA 19** (PEGI 3 - ESRB Apto todo público [*Everyone*])

**Hearthstone** (PEGI 7 - ESRB Adolescentes [*Teens*] - por contenido de consumo de alcohol, sangre, violencia fantástica y "temas ligeramente sugestivos")

**Fortnite** (PEGI 12 - ESRB Adolescentes [*Teens*] - por contenido de violencia)

**League of Legends** (PEGI12 - ESRB Adolescentes [*Teens*] - por contenido de consumo de alcohol y tabaco, sangre, violencia fantástica y "temas ligeramente sugestivos")

**Counter-Strike:Global Offensive** (PEGI 16 - ESRB Adultos 17+ [*Mature 17+*] - por contenido de violencia intensa, sangre)

A continuación se presenta un cuadro en el que se comparan los principales datos de los juegos para luego brindar una descripción detallada de cada uno y una captura de pantalla de la acción del juego. Vale resaltar que las imágenes se corresponden a modos de juego obtenidos en nuestra condición o rol de investigador/jugador casual, y en el caso de competencias transmitidas por televisión o plataformas de *streaming* la información en pantalla puede ser mayor, incluyendo más estadísticas, la posibilidad de ver simultáneamente a los personajes de ambos equipos, etc.

	<i>League of Legends</i>	<i>Counter-Strike: Global Offensive</i>	<i>Hearthstone</i>	<i>Fortnite</i>	<i>FIFA</i>
<b>Abreviatura</b>	LOL	CS:GO	HS	no posee	FIFA
<b>Empresa</b>	<i>RIOT Games</i>	<i>Valve Corp / Hidden Path Entertainment</i>	<i>Activision Blizzard</i>	<i>Epic Games</i>	<i>EA Sports (Electronic Arts)</i>
<b>Fecha de Lanzamiento</b>	27/10/2009	21/08/2012	11/03/2014	26/09/2017	27/09/2016
<b>Tipo de juego<sup>37</sup></b>	<i>MOBA: Multiplayer Online Battle Arena</i>	<i>FPS: First Person Shooter</i>	<i>CCG (Collective Card Game)</i>	<i>Battle Royale</i>	Deportes - Fútbol
<b>Plataformas<sup>38</sup></b>	<i>PC</i>	<i>PC, Xbox 360, Xbox One, PS3</i>	<i>PC Windows, Mac OS, Android y Iphone</i>	<i>PC, Mac OS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo</i>	<i>PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One, PC</i>

<sup>37</sup> Se utiliza la terminología en inglés dado que en nuestro país son las más comúnmente utilizadas

<sup>38</sup> El término plataformas remite a los dispositivos que pueden ser utilizados para jugar y no debe ser confundido con la noción de “plataforma mediática” tal como la desarrolla Fernández (2018, 2021).

				<i>Switch, iOS, Android</i>	
<b>Cantidad de Jugadores (estimativo mundial)</b>	100 millones mensuales (27 millones diarios)	700 mil diarios (datos únicamente de PC)	100 millones de cuentas registradas (a mayo de 2018)	350 millones de jugadores en Mayo de 2020	Sin información / Desde el 2010 los lanzamientos anuales del juego venden entre 10 y 18 millones de copias a nivel mundial
<b>Individual/ Grupal</b>	Grupal	Grupal	Individual	Individual o dúo	Individual (aunque existe una modalidad grupal)
<b>Ambientación del juego</b>	Fantástica	Bélica Realista	Fantástica	Bélica caricaturizada	Deportiva Realista

**Tabla 2 - Datos principales de los juegos elegidos. Fuente: Elaboración propia**

### 1.6.1 Descripción de los videojuegos elegidos

#### *League of Legends*

Abreviatura	<i>Publisher</i>	Lanzamiento Original	Género	Plataformas
LOL	<i>Riot Games</i>	27/10/2009	<i>MOBA: Multiplayer Online Battle Arena</i>	PC (Windows, Mac OS)

El *League of Legends* es un juego táctico en el que dos equipos buscan destruir la base enemiga. Cada equipo consta de cinco jugadores -en su modalidad de competencia habitual- que se enfrentan en un mapa visto desde una perspectiva cenital, es decir, visto como “a vuelo de pájaro”, con tres caminos llamados “carriles” que conectan las bases de cada equipo.

Los jugadores eligen un personaje con habilidades y poderes únicos -que recibe el nombre de “campeón” y que es utilizado durante el transcurso de la partida- con el cual buscarán avanzar sobre los diferentes carriles enemigos derrotando a los otros jugadores, edificios y personajes enemigos. Cada jugador utiliza una combinación de acciones con el mouse (por lo general para desplazarse en el mapa) con combinaciones del teclado que representan a las distintas habilidades o acciones de cada personaje.

La acción del juego, que puede durar desde veinte minutos a más de una hora, se da en este enfrentamiento por el control de cada uno de los tres carriles. El éxito de esto depende de la aplicación de estrategias dentro de la acción del juego -estrategias que se comunican entre todo el equipo a través de micrófonos individuales o por el chat-, como pueden ser la elección del momento para desencadenar un enfrentamiento grupal, cuándo replegarse, qué carril es el más vulnerable, etc. Asimismo, se planifican y plantean estrategias previas al enfrentamiento como buscar combinaciones diferentes de campeones que se complementan de maneras diversas, o definir estilos de juego orientados a un juego más agresivo orientado a controlar el mapa de manera temprana o apuntar a un juego tardío en el que los campeones hayan alcanzado un nivel alto. A través de sucesivos enfrentamientos y de la eliminación de las torres, personajes enemigos y súbditos que protegen los caminos que llevan a la base, uno de los dos equipos se consagra ganador.

Existen 157 personajes (campeones) disponibles que se destacan en uno de seis roles diferentes: "asesino", "soporte", "tanque", "tirador", "mago" y "luchador". Se diferencian en las estrategias a aplicar en las peleas con el equipo contrario y en el dominio del mapa. A su vez, los personajes poseen características diferentes como el total de puntos de Vida (cuánto daño de ataques puede resistir, al llegar a cero es regresado a la base), el Daño de Ataque, la Velocidad de Movimiento, entre otros. Por ejemplo, un personaje "tanque" suele tener gran cantidad de puntos de vida por lo que resiste por más tiempo los ataques enemigos y es utilizado para iniciar las peleas; los "asesinos", en cambio, se especializan en utilizar habilidades que los ocultan para dar un ataque rápido y de gran daño a personajes enemigos sin dejarlos reaccionar, eliminándolos del enfrentamiento antes de que puedan influir en la pelea. Los personajes que pierden sus puntos de vida regresan a la base y luego de unos segundos pueden volver al mapa.

Por otro lado, cada base de equipo posee edificios que producen automáticamente grupos u "oleadas" de unidades controladas por el programa del juego -llamados "súbditos"- que avanzan por cada uno de los carriles hacia la base enemiga, atacando a todo oponente que se encuentre en el camino.

Cada campeón consigue oro y experiencia al derrotar súbditos, campeones y estructuras enemigas, el oro le permite adquirir ítems que potencian sus habilidades, mientras que la experiencia permite subir de nivel su personaje y así mejorar las características del campeón, como sus puntos de vida, daño, habilidades, etc.

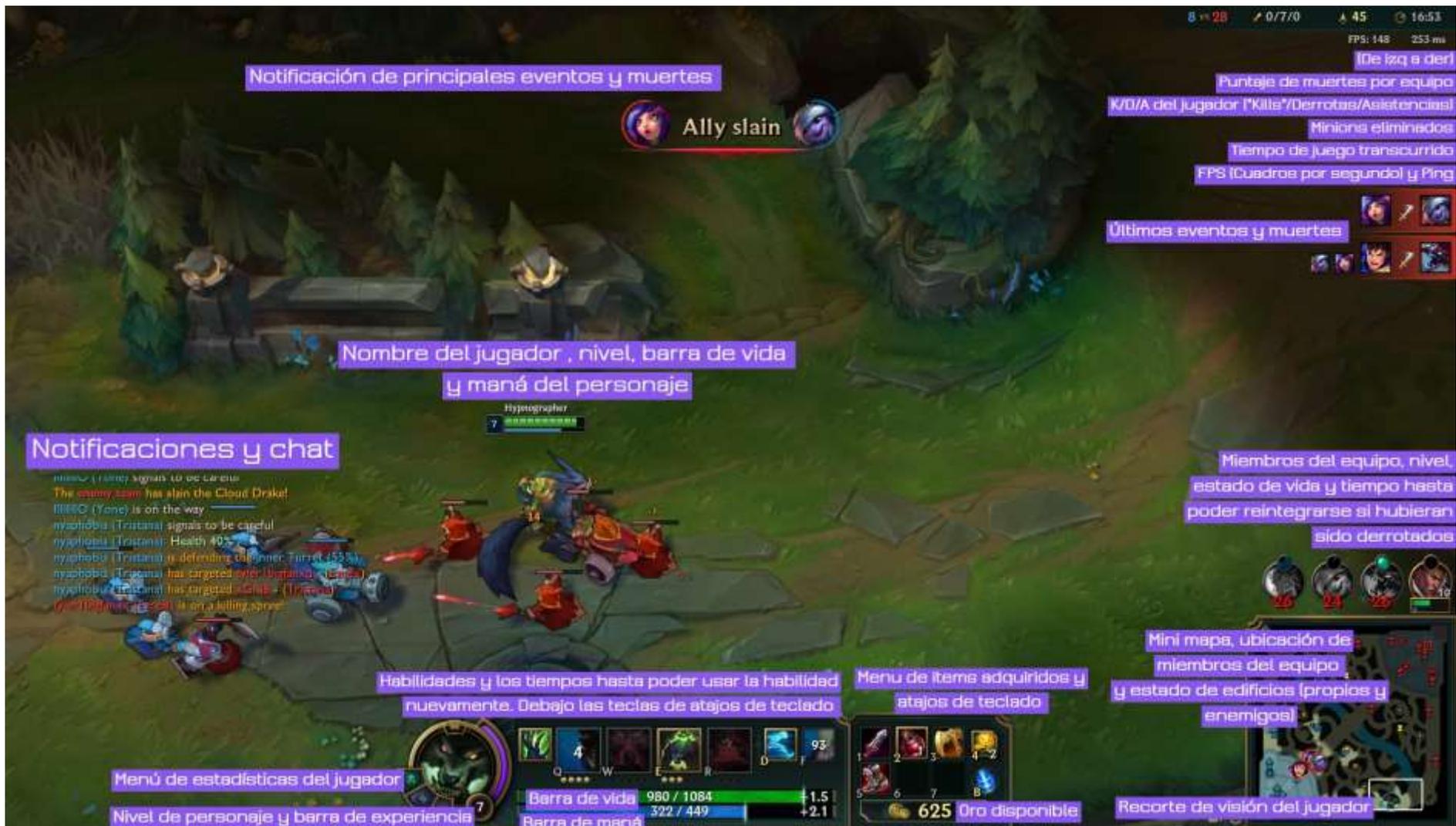


Imagen 1 - Descripción de elementos en pantalla de League of Legends. Fuente: Elaboración Propia

### *Counter-Strike: Global Offensive*

Abreviatura	Publisher	Lanzamiento Original	Género	Plataformas
CS:GO	Valve Corp / Hidden Path Entertainment	21/08/2012	FPS: <i>First Person Shooter</i>	PC (Windows, Mac OS), Xbox 360, PS3, Linux, Xbox One <sup>39</sup>

El *Counter-Strike* es un juego de disparos en primera persona -es decir que la perspectiva del jugador coincide con la visión de su personaje- en el que dos equipos de cinco jugadores buscan eliminar al equipo contrario mediante el uso de armas de fuego. En lo que es la forma habitual para los juegos de disparos en la PC, los jugadores utilizan el *mouse* para disparar, manejar la perspectiva o visión del personaje; y el teclado para otros movimientos y acciones.

Cada enfrentamiento de *Counter-Strike* se divide en un número variable de partidas, por lo general al mejor de tres partidas, cada una con un mapa diferente con ambientaciones, estructuras y caminos distintos. A su vez, cada mapa se divide en una serie de rondas, el primer equipo en ganar 16 rondas gana el mapa. Los equipos se enfrentan en dos lados -terroristas y antiterroristas- que poseen opciones de armas, equipamiento y condiciones de victoria diferentes. En cada mapa, al alcanzarse la ronda número 16 -sin importar cuál sea el marcador- los lados se alternan, el equipo que estaba del lado terrorista pasa al lado antiterrorista y viceversa.

Además de obtener la victoria mediante la eliminación de los jugadores del equipo contrario, existe la posibilidad de ganar a través de condiciones de victoria alternativas: en el caso de los terroristas es plantar una bomba en dos puntos específicos (denominados sitio A y sitio B) que se ubican en diferentes sectores dependiendo del mapa y lograr que el equipo antiterrorista no la desarme durante 40 segundos. En el caso del equipo antiterrorista se obtiene la victoria justamente al desarmar la bomba. En ambos casos la victoria por el explosivo o su desarme es independiente de que existan aún jugadores del otro equipo en juego, es decir que pueden no quedar en juego jugadores del lado terrorista pero si la bomba detona será punto para dicho equipo.

---

<sup>39</sup> Si bien el juego puede jugarse en diversas plataformas, las competiciones son únicamente en PC

El *Counter-Strike* es un juego que requiere grandes habilidades de planificación y táctica ya que los jugadores deben manejarse por el mapa con cuidado de no alertar al equipo contrario sobre sus posiciones y estrategias, dado que el otro equipo puede utilizar esa información para situarse en lugares ventajosos para defender o atacar. Asimismo, los jugadores de *Counter-Strike* requieren de rápidos reflejos para poder disparar a sus enemigos y no ser derrotados, a veces dependiendo de reacciones en cuestión de milésimas de segundo.

Asimismo, además de las tácticas aplicadas a cada ronda y la rapidez de reflejos, existe un aspecto de planificación económica. Los jugadores comienzan la partida únicamente con una pistola -por lo que la ronda inicial y la de cambio de lado se denominan “rondas de pistolas”- y obtienen dinero para adquirir equipamiento mediante la eliminación de enemigos, plantar o desactivar la bomba y ganar las rondas. Al principio de cada ronda (excepto la inicial y la posterior al cambio de lado) los jugadores deben comprar sus armas y equipamiento - como granadas de gas, bombas *molotovs*, cascos o chalecos antibala- por lo que deben planificar la economía grupal e individual cuidadosamente a fin de no malgastar los recursos y ser derrotados por la superioridad económica y de equipamiento del otro equipo.



Imagen 2 - Descripción de elementos en pantalla de Counter-Strike:Global Offensive. Fuente: Elaboración Propia

## *Hearthstone*

Abreviatura	Publisher	Lanzamiento Original	Género	Plataformas
HS	<i>Activision</i> <i>Blizzard</i>	11/03/14 (en 2015 se lanzó su versión para celulares)	CCG ( <i>Collective Card Game</i> )	PC Windows, Mac OS, Android y Iphone

El *Hearthstone* es un juego de cartas *online* basado en el universo fantástico del juego *World of Warcraft*, en el que los jugadores representan a diferentes héroes, guerreros y magos que se enfrentan utilizando hechizos y criaturas mágicas. Existen diez clases de héroes distintas -"brujo", "cazador", "chamán", "druida", "guerrero", "mago", "pícaro", "paladín" "sacerdote" y "cazador de demonios"- cada una con un poder de héroe diferente y cierta temática (*flavor*) que lo caracteriza.

A partir de obtener oro (moneda dentro del juego) o mediante el uso de dinero real, los jugadores pueden adquirir para su colección cartas que el desarrollador del juego lanza periódicamente en la forma de "expansiones", es decir, nuevos conjuntos de cartas que poseen una temática particular. Si bien pueden utilizarse dispositivos móviles para jugarlo, las competencias se hacen en PCs por lo que los jugadores utilizan el mouse para seleccionar las cartas que desean jugar. El objetivo del juego es reducir los puntos de vida del oponente desde los iniciales 30 puntos a 0.

Para jugar, cada jugador arma un mazo de alguna de las diez clases utilizando treinta cartas de aquellas que posee en su colección, pudiendo utilizar sólo dos copias de cada carta, algunas de las cuales son particulares de cada clase y otras son "neutrales" y pueden utilizarse en mazos de cualquier clase.

La acción del juego se da en un espacio denominado "campo de batalla" dividido en dos zonas en la que cada jugador controla una de ellas, y por turnos de 75 segundos de duración. Al empezar el partido cada jugador roba tres cartas y luego roba una carta adicional de su mazo al principio de cada turno. También al comenzar el turno, los jugadores obtienen un "cristal de maná" que utilizan para financiar el costo de las cartas que van del 0 al 10. Las cartas de un costo más alto suelen realizar efectos más poderosos o en el caso de "esbirros", tener mayor ataque o resistencia. Al principio de cada turno los cristales se renuevan,

permitiendo ser utilizados nuevamente y se habilita un cristal adicional hasta llegar al máximo de 10.

En cada turno, los jugadores utilizan cartas de criaturas y hechizos construyendo estrategias que le permitan reducir la vida del oponente a cero desde los treinta puntos con los que inician la partida. Los hechizos son cartas que tienen un único uso, descartándose luego de ser utilizados, mientras que los “esbirros” permanecen en el campo de juego hasta que sean eliminados- llevando su resistencia a cero- y pueden realizar un único ataque por turno al héroe enemigo o a los “esbirros” del enemigo.

Así, es un juego en el que deben aplicarse no sólo estrategias de jugar diferentes cartas en momentos favorables o combinar determinadas cartas con otras, sino también ocuparse de controlar el campo de juego y las criaturas, o de lo contrario pueden restar al jugador el total de sus puntos de vida. Asimismo, una gran cuota de habilidad y visión táctica reside en el armado de la estrategia general del mazo, orientándose a formas de juego más agresivas (que buscan ganar en los primeros turnos) a juegos más lentos y controlados (donde se busca que el oponente se quede sin recursos para luego contraatacar). Sin embargo, una cantidad importante de cartas dentro del universo del juego tienen efectos regidos por el azar, lo cual compensa en cierta medida que no sea un juego únicamente estratégico, sino que posea una cuota -menor- de suerte.

Las partidas de *Hearthstone* pueden tener una duración de unos pocos minutos o en el caso de partidas extensas, transcurrir por más de una hora, en razón de los tiempos de planificación y reflexión en cada turno de cada jugador, similar a una partida de ajedrez. En la medida en que se lanzan al mercado tres expansiones por año (y con ello se dan de baja de la mayoría de las competiciones a los tres conjuntos de cartas más antiguas) se modifica el balance entre el poder de las diferentes clases, combinaciones de cartas y tipos (estrategias) de mazos. Este estado y balance del juego en un momento, es lo que se conoce como “metajuego”, y del cual los participantes tienen que conocer al detalle para prever qué cartas y mazos son los más convenientes.



Imagen 3 - Descripción de elementos en pantalla de Hearthstone. Fuente: Elaboración Propia

## FIFA (19, 20, 21)

Abreviatura	Publisher	Lanzamiento Original	Género	Plataformas
FIFA 19	EA Sports (Electronic Arts)	28/09/2018	Deportes – Fútbol	PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One, PC Windows

En términos de mecánicas y dinámicas, el FIFA puede resultar el más simple de entender, ya que al tratarse de un juego de simulación de un deporte ya existente, las reglas y formas del juego están basadas en las reglas del fútbol. Sin embargo, la forma competitiva de FIFA posee ciertas particularidades que lo diferencian del deporte original. En primer lugar, si bien existe la posibilidad de hacer enfrentamientos entre dos equipos de once jugadores cada uno, lo habitual es que los partidos sean de uno contra uno, en el que cada jugador maneja todo un equipo alternando el control de los once jugadores.

El objetivo, de igual manera a un partido de fútbol tradicional, es ganar el partido a través de anotar más goles que el rival. Los enfrentamientos competitivos son dos partidos de dos tiempos de seis minutos y se juegan utilizando los controles de *Playstation* o *Xbox* dependiendo del torneo, en el cual los diferentes botones del control son utilizados para acciones diferentes cuando el jugador posee el dominio de la pelota o cuando el balón está en control del adversario. Así, por ejemplo el botón cuadrado se utiliza para dar un pase corto y a la vez para realizar una “barrida” si no se posee el balón. Las perillas izquierda y derecha son utilizadas para mover a los personajes y hacer fintas, respectivamente.

De acuerdo al sistema del “*FIFA Ultimate Team*” (FUT) aplicado para el sistema competitivo del juego, cada jugador debe armar su equipo con diferentes futbolistas de todo el mundo. Cada profesional de las ligas reales del fútbol internacional está incluido en el sistema de juego y dividido por categorías de bronce, plata u oro. Esta clasificación de los jugadores se da a partir de atributos que la empresa desarrolladora otorga a cada uno divididos en categorías como “Ritmo”, “Tiros”, “Defensa”, “Pases” o “Capacidad Física”. Por ejemplo, Lionel Messi posee características que están basadas en el jugador real así como su parecido físico, y posee un puntaje total de 97 puntos sobre 100, lo que lo vuelve un personaje excelente. El total de los atributos genera una puntuación global que otorga alguna de las tres

categorías antes mencionadas junto con un valor -en moneda del juego- que deben conseguirse para obtener dicho personaje para el plantel. Esas monedas se obtienen a partir de competir en partidos *online* contra otros jugadores o la venta de cartas de jugadores en un mercado (similar a un mercado de pases del fútbol), y son necesarias para comprar personajes nuevos y así mejorar el equipo. Cada año la empresa desarrolladora publica un nuevo juego que modifica los gráficos, algunas características de las mecánicas de juego y las puntuaciones de los personajes.



Imagen 4 - Descripción de elementos en pantalla de FIFA 19. Fuente: Elaboración Propia

## *Fortnite*

Abreviatura	<i>Publisher</i>	Lanzamiento Original	Género	Plataformas
-	<i>Epic Games</i>	26/09/2017	<i>Battle Royale</i>	PC, macOS, <i>PlayStation 4</i> , Xbox One, Nintendo <i>Switch</i> , iOS, <i>Android</i>

El juego transcurre en una isla en la cual los jugadores buscan ser los últimos con vida a través de eliminar a los rivales. Los participantes inician la partida viajando en un autobús volador que recorre la isla y en el momento que desean, deben saltar para caer en algún sector del mapa que está compuesto de edificios, negocios y vehículos pero sin la presencia de gente a excepción de los otros competidores. Al llegar a tierra los jugadores deben buscar armas, objetos útiles y recursos para derrotar así la mayor cantidad posible de contrincantes, evitando que los eliminen los otros jugadores.

Las partidas pueden ser en solitario o en “escuadrones”, es decir, equipos de dos jugadores, y la acción se divide en rondas. Al finalizar cada ronda, el área segura del mapa se reduce en tamaño debido a una tormenta que rodea el terreno de juego. Aquellos jugadores que se encuentren por fuera de esa área segura reciben daño. Esto obliga a los jugadores a estar en espacios cada vez más cerrados, lo cual fomenta los combates entre jugadores y lleva a la eliminación de los participantes hasta que quede un único jugador o escuadrón vivo. Aquel equipo o jugador con vida es el que suma mayor puntaje añadiéndose puntos por los jugadores que han sido eliminados.

Dentro de la isla, los jugadores pueden utilizar una herramienta similar a un pico para derribar estructuras existentes en el mapa y recolectar recursos básicos (madera, ladrillo y acero), a partir de los cuales pueden construir piezas de fortificación, tales como paredes, pisos y escaleras que sirven para protegerse de los ataques de otros jugadores. Estas estructuras también pueden ser utilizadas para acceder a partes más aisladas del mapa, como montañas o terrenos elevados o bien quedar en una posición de ventaja al controlar desde la altura zonas más bajas. La diferencia en los materiales utilizados para la construcción de

estructuras es que poseen diferentes durabilidades, por lo que resisten mejor los ataques de los otros jugadores.

Si bien el *Fortnite* puede jugarse en diferentes consolas y dispositivos móviles, las competencias se hacen en PCs por lo que los jugadores utilizan el *mouse* para manejar la perspectiva o visión del personaje y disparar y el teclado para los otros movimientos y acciones.



Imagen 5 - Descripción de elementos en pantalla de Fortnite. Fuente: Elaboración Propia

## **Capítulo 2 – ¿Dónde está el deporte de los deportes electrónicos?**

En este capítulo analizaremos la historia y los principales actores de los deportes electrónicos en nuestro país; sus vínculos con el contexto y crecimiento a nivel internacional; y los debates que su estatuto de deporte ha suscitado.

Como hemos visto en el capítulo anterior, los debates sobre su estatuto de “deporte” han constituido uno de los puntos recurrentes en torno a la práctica competitiva de videojuegos, y al momento de la escritura de esta tesis esas discusiones no se han saldado. Dichos debates se centran mayoritariamente en cuatro objeciones a su reconocimiento como deporte:

- 1) la concepción del videojuego como una actividad netamente lúdica;
- 2) la ausencia de desplazamiento y una fisicalidad entendida como movimiento y desgaste físico;
- 3) su fragmentada institucionalidad y el carácter privado de los juegos como propiedad intelectual;
- 4) las imágenes de violencia que algunos videojuegos poseen

A los fines de abordar dichos temas, este capítulo se estructura en tres partes: en primer lugar, se presenta una historia de los principales hitos en el desarrollo de la estructura de deportes electrónicos nacional; en segundo lugar, describe los principales participantes en el ecosistema (también denominado “escena”) de deportes electrónicos, participantes que hemos ido mencionando en el primer capítulo; y, en tercer lugar, analizaremos el estatus de “deporte” de los deportes electrónicos a la luz de las principales teorías sobre estas actividades y los debates específicos que la competición en videojuegos abren y despliegan.

### **2.1 Principales acontecimientos en la historia de los esports**

#### **2.1.1 Corea del Sur o “la cuna” de los deportes electrónicos**

De acuerdo con el relevamiento efectuado por otros investigadores a nivel internacional (principalmente Taylor, Kane y Jin), la historia de los deportes electrónicos tiene sus comienzos en las competiciones organizadas en *cibercafés*, situación que se dio paralelamente a nivel internacional y que fue base del surgimiento de las escenas en contextos tan diferentes

como Estados Unidos, Corea o Argentina. Dicho país asiático es considerado *la cuna* de los deportes electrónicos en virtud de dos razones, una estructural y una terminológica: la primera obedece a que fue allí donde la competición en videojuegos adquirió todas las características mencionadas en el capítulo anterior (espectacularización, monetarización, profesionalización y formalización); y, la segunda, en tanto allí fue acuñado el término “deporte electrónico”. Las razones de ello pueden encontrarse en tanto un gran porcentaje de la población surcoreana asistía regularmente a los *PC-Bangs* (similares a los *cibercafés* de nuestro país) para jugar videojuegos, lo cual fue posteriormente promovido por los locales y el propio gobierno coreano.

El involucramiento del Estado coreano en los videojuegos es algo que precede a los deportes electrónicos. Los juegos *online* tienen una larga tradición en Corea en virtud de que las consolas y sus juegos eran mayoritariamente desarrolladas en Japón (recordemos que Nintendo, Sega y Sony son empresas japonesas) y vistas como una “avanzada cultural” de la nación nipona (Jin, 2010), país con el que Corea tiene una relación conflictiva en función de guerras que se remontan al siglo VII y a la ocupación japonesa de principios del siglo XX. Esto produjo que se desarrollara una industria de juegos -principalmente nacional- por fuera de las principales consolas japonesas y que el mercado de videojuegos coreano se orientase a juegos de computadora, situación que se condice con que uno de los juegos que acompañó el surgimiento de los deportes electrónicos fuera el *Starcraft*, desarrollado por la empresa norteamericana *Blizzard* (ahora *Activision Blizzard*, la misma desarrolladora del *Hearthstone* y el *Call of Duty*).

A su vez, desde mediados de 1990, el gobierno coreano apoyó la industria del juego en línea como parte de una continua reforma llevada a cabo para construir industrias culturales sólidas, acompañado de una fuerte inversión en tecnologías informáticas, la creación de organismos gubernamentales vinculados al juego (siendo la *Korean Esports Association* una ramificación de otro organismo) y una legislación destinada a proteger y subvencionar (mediante exenciones de impuestos) a la industria de los juegos y diferenciarla de juegos especulativos como el Poker y otros sistemas de apuestas (Jin, 2010). Así la “*Relevant Implementation Order and Implementation Rules for the Game Industry Promotion Law*” (Denominada habitualmente “*Promotion Law*”) [Ley de Promoción de un Orden de Implementación Pertinente y Reglas de Implementación para la Industria del Juego] de 2006

indica “la industria del juego es la industria central de la nueva generación que producen valores económicos adicionales” (Jin, 2010 , traducción propia).

Este plan se observa en algunas de las estadísticas relevadas por Jin (2010), quien indica que en Corea en 1998 existían 3000 *PC Bangs* y, tres años más tarde, 23548 locales. A su vez, plantea que una encuesta realizada en 2006 mostró que el 66,6% de los entrevistados jugaba juegos *online*. Esto construyó un fuerte nicho dentro del mercado y consumos coreanos y llevó a que en el transcurso de los siguientes años se organizaran competencias de alto nivel y que posteriormente, dichas competencias se transmitieran a través de canales de televisión por cable. Ello contribuyó a sentar las bases de una nueva industria del videojuego en un país que ya poseía un interés en ellos.

La intención del estado coreano en convertir al juego *online* en un motor económico y una industria nacional, junto a la visión de negocios de las compañías de telecomunicaciones de dicho país y el interés de la sociedad coreana en los videojuegos -preexistente al desarrollo de los deportes electrónicos- generó que en el transcurso de cinco años se consolidase la estructura de deportes electrónicos tal como hoy se puede observar, aunque en menor escala, en otros países del mundo. Así se produjo progresivamente la profesionalización de los jugadores, el involucramiento de empresas patrocinadoras, la creación de competencias de escala regional y nacional (en 1997 las cadenas de *PC Bangs* crearon la primera liga nacional de juegos *online* conocida como “*Korea Pro Gamers League*”); y en el año 2000, la fundación de la Asociación Coreana de Deportes Electrónicos (KeSPA) bajo la aprobación del Ministerio de Cultura, Deporte y Turismo coreano. El involucramiento e interés del Estado coreano no puede ser desestimado de este proceso, no sólo en términos económicos y legales sino también en el desarrollo de la infraestructura. De acuerdo con Hutchins (2008) el desarrollo de las primeras formas de deportes electrónicos fue posible por una revolución en las tecnologías digitales y una rápida expansión en la disponibilidad, capacidad y popularidad de tecnologías de comunicación digital interactivas, desarrolladas mayoritariamente por el estado coreano. Esto se evidencia en el hecho de que Corea se convirtió en una de las naciones más “conectadas” del mundo, con uno de los índices de penetración de PC más altos: a 2008 (último dato disponible), el 95% de los hogares coreanos contaba con conexión de banda ancha (Jin, 2010).

De esta manera, el caso de Corea del Sur fue progresivamente conocido alrededor del mundo en el ámbito del *gaming* y circulando entre jugadores y jugadoras como un “mito fundacional” (Taylor 2012), es decir, como un contexto en el que jugadores se dedicaban a competir y vivir del juego, siendo reconocidos por una audiencia y por seguidores.

### 2.1.2 Estados Unidos, del arcade al DWANGO y la CPL

En el caso de Estados Unidos, la historia se remonta a la década del ochenta, con torneos realizados en *arcades*<sup>40</sup> y, en el caso de *Starcade*, transmitidos por televisión entre los años 1982 y 1984 (Taylor, 2012). Con el desarrollo de las consolas hogareñas, como en otras partes del mundo, la escena de los *arcades* fue decayendo, disminuyendo la cantidad de locales existentes y juegos nuevos disponibles, pasando a constituirse en una actividad más esporádica y virando hacia juegos que entregan premios o *tickets*. Así, aunque el *living* de las casas pasó a ser el principal espacio de juego y la competencia pasó a ser entre conocidos y familiares, el mundo del juego multijugador y la competencia siguió a pesar de cambiar de contexto. En Estados Unidos, revistas especializadas en las dos principales desarrolladoras y consolas de los años noventa (*Genesis* de Sega y *Super Nintendo* de Nintendo) no sólo publicaban regularmente los avances tecnológicos y nuevos lanzamientos sino también las fotos enviadas por los jugadores con sus puntuaciones, así como también listas con los puntajes más altos, en algunas oportunidades otorgando premios a los ganadores (Taylor, 2012). Esto puede verse también como una forma de visibilización del rendimiento y de competencia a partir de los puntajes, pudiendo considerarse como un antecedente de los *esports*.

Con el desarrollo de la computadora como un dispositivo viable de juego -cambio que se enmarca en el avance de las capacidades de procesamiento de datos y gráficos- se popularizó un género de videojuegos que transformaría la forma de jugar con otros. Los juegos de disparo en primera persona (*FPS*) como el *Wolfenstein 3D* (1992), el *Doom* (1993) y el *Quake* (1996) proponían la posibilidad de jugar en un modo de un jugador derrotando a los enemigos controlados por el *software* del juego. Sin embargo, fue el *Doom* el que introdujo no sólo la

---

<sup>40</sup> Reciben el nombre de *arcades* dado que las primeras máquinas compartieron espacio con las máquinas llamadas *penny arcades* que funcionaban bajo la inserción de una moneda (*penny*) y que se encontraban alojadas bajo los *arcos* de las galerías o centros comerciales (Huhtamo, 2007). Lo cual comparte historia con el origen de Sacoa que le debe el nombre a la empresa de locales de videojuegos -precursora en nuestro país- por estar alojada en la Galería Sacoa de Mar del Plata.

posibilidad de jugar mediante una conexión LAN<sup>41</sup> de a cuatro jugadores en una partida a muerte (habitualmente denominado en inglés “*deathmatch*”, “todos contra todos”, o en inglés “*free-for-all*”), en la que, en un límite determinado de tiempo, aquel que había eliminado más veces a sus enemigos era el ganador. Posteriormente, los desarrolladores de Doom causaron un cambio drástico en el mundo de los juegos al lanzar en 1994 el sistema DWANGO (por “*Dial-up Wide-Area Network Games Operation*” o “Operación de Juego en Red Mediante Línea Conmutada de Área Amplia”) en el que, a partir del pago de una cuota y contando con un servicio de conexión de internet telefónica o “*dial-up*”, permitía a jugadores conectarse a un servidor y jugar con oponentes de todo Estados Unidos y otros países del mundo.

La tecnología y propuesta realizada por *id Software*, creadores del *Doom* y del sistema DWANGO, se volvió un aspecto que los siguientes juegos del género quisieron replicar e implementar, y constituyó la base de lo que -en un futuro no tan lejano- sería el juego multijugador *online* al introducir la posibilidad de jugar con oponentes que no estaban presentes en el mismo lugar. A su vez, la misma *id Software* generó uno de los antecedentes más conocidos de los deportes electrónicos, con el torneo “*Red Annihilation*”. Este fue realizado en Estados Unidos en Mayo de 1997 en la exposición de tecnología y *gaming E3*, en el que el ganador del torneo del juego *Quake*, Dennis “Thresh” Fong, obtuvo como premio la Ferrari donada por John Carmack, uno de los diseñadores del juego.

Otro antecedente importante es el surgimiento en el año 1997 de la CPL o “*Ciberathlete Professional League*” [Liga Profesional de *ciberatletas*] creada por Angel Munoz con el objetivo de brindar reconocimiento a la habilidad de los jugadores de videojuegos, en tanto para Munoz todo el foco de los medios estaba puesto en los desarrolladores y los juegos, y no en los jugadores. A su vez, la idea del torneo era generar una competición y, a través de la cobertura de grandes medios como ESPN y MTV, convertir a los jugadores en “estrellas” (Taylor, 2012). La primera edición de la CPL tuvo una participación de 400 jugadores y repartió 3500 dólares en premios, y se continuó realizando hasta su última instancia en 2008<sup>42</sup> donde repartió 300 mil dólares. A su vez, como indican King y Borland (2003), el auge de la

---

<sup>41</sup> La sigla LAN corresponde a *Local Area Network* o “red de área local” y define la conexión de varias computadoras entre sí a una red cerrada, similar a las existentes en oficinas u algunos hogares.

<sup>42</sup> En 2008 fue anunciada la participación de un grupo de inversores de los Emiratos Árabes Unidos quienes en 2010 vendieron su participación accionaria a una empresa de Singapur quienes realizaron torneos por tres años consecutivos (2010-2013) en China. Actualmente, la marca es propiedad de la empresa asiática pero no cuenta con ediciones actuales.

CPL fue de la mano del aumento en la popularidad del juego Counter-Strike (2000) y, como veremos, ambos tienen repercusiones en nuestro país.

En síntesis, los principales antecedentes internacionales muestran los primeros pasos en la consolidación de estructuras competitivas y su expansión en términos de escala y formas de participación. Esto se dio de manera prácticamente paralela en diferentes países sobre la base de experiencias de torneos en videojuegos que existían desde el surgimiento de los videojuegos, aunque en formas más esporádicas y reducidas. Tanto los *arcades* como los *PC Bangs*, permitieron la participación de múltiples jugadores en un mismo contexto de juego y construyeron los cimientos de la estructura que posteriormente sería denominada deportes electrónicos. Posteriormente, con el desarrollo de Internet y la posibilidad de juego online, la escala de la participación y de las posibles competencias se amplió a nivel mundial.

## **2.2 Historia de los deportes electrónicos en Argentina**

La historia nacional posee sus particularidades, producto del proceso de expansión y acceso tecnológico en nuestro país, marcado por la crisis económica del 2001, las desigualdades económicas en el acceso a internet y a las tecnologías digitales (Benítez Larghi, Aguerre, Calamari, Fontecoba, Moguillansky y Ponce de León, 2011; Banco Mundial, 2017; INDEC, 2017; Lemus, 2018). Asimismo, como se mencionó en el capítulo anterior, deben contemplarse como parte de este proceso, las diferencias que existen entre las culturas lúdicas de distintos países (Brougère, 2013) en relación a los juegos en general y los videojuegos en particular; la historia, el conocimiento y la penetración que los juegos y tecnologías digitales poseen en cada sociedad.

Los antecedentes mencionados previamente permiten identificar que existen ciertos paralelismos con el proceso de desarrollo internacional de los deportes electrónicos que nos servirá para enmarcar los acontecimientos nacionales en un contexto más amplio. Esto es de crucial importancia en tanto no puede pensarse en los deportes electrónicos sin considerarlos en vinculación con la expansión de acceso a internet a nivel regional, nacional y doméstico que permitieron la realización de competencias en un contexto cada vez mayor. A la vez, resulta indispensable pensar el desarrollo nacional de los deportes electrónicos en relación con un marco internacional de competencias, no sólo, como ya se dijo, por tratarse de escenas

con un mayor desarrollo -en términos de cantidad de equipos, estructura de competencias y dinero en premios- sino porque en numerosos casos los torneos que se disputaban en nuestro país servían como clasificatorios para torneos regionales y, por ende, parte del premio era viajar a disputar un torneo de mayor rango<sup>43</sup>. Veremos que “viajar afuera” no sólo era parte de aquello que funcionaba como legitimante respecto del buen desempeño de un jugador o un equipo, y del reconocimiento -propio y por otros- como profesionales; sino que “viajar por el juego” era parte del “sueño” de los jugadores.

A pesar de la dificultad de encontrar información respecto de los comienzos de los deportes electrónicos, existe una historia mantenida y transmitida oralmente por las y los jugadores, mayoritariamente entre aquellos que participaron de sus comienzos. Publicaciones como la revista *Replay* en nuestro país constituye uno de los principales esfuerzos por rastrear a los principales hechos y actores del desarrollo de la historia de los videojuegos en Argentina. Sin embargo, como mencionan en su artículo sobre dicho proceso:

Ensayar una historia de los videojuegos en la Argentina implica un desafío particular. Por un lado, se trata de investigar una serie de cosas que pasaron hace poco tiempo, cuyos protagonistas se encuentran en su mayoría activos y cuyo recuerdo todavía es algo cercano. Debería ser fácil. Pero por otro lado, a veces se vuelve una tarea desesperante documentar y capturar una historia oral que se disipa en el aire. Las fuentes están ahí, pero las anécdotas se acumulan y las certezas se dispersan (Rondan y Vila, 2017:22).

Esta desesperación que mencionan corresponde al intento de ubicar fuentes o registros referidos a la historia del desarrollo de los videojuegos en general. Cuando se trata de un aspecto más específico, como es la competencia en videojuegos, la información es aún más escasa y por lo general consisten en anécdotas, recuentos de lugares icónicos, personajes de la escena y logros. Habitualmente son mencionados en foros y páginas con un reconocimiento de cierta precariedad en las condiciones en las que se jugaba y competía, pero esas primeras experiencias suelen aparecer romantizadas y se recuerdan con nostalgia y orgullo. Cada grupo de jugadores amateur y profesional conoce partes de esta historia y a algunas de sus figuras, ya sea porque continúan en la escena bajo otro rol -como *coachs* o directores deportivos- o bien porque se los conoce como “leyendas” en la comunidad del juego.

---

<sup>43</sup> Algo que veremos en los testimonios de las y los jugadores continúa en la actualidad

La historia del desarrollo de los deportes electrónicos es, también, un recorrido de los cambios en los juegos, ya que algunos de ellos fueron precursores como deportes electrónicos pero hoy ya no poseen la misma cantidad de jugadores o redujeron su estructura competitiva (como el caso del *Starcraft* o el *Age of Empires*). Otros juegos, como el *Fortnite*, surgieron recientemente y generaron en poco tiempo la movilización de una enorme cantidad de participantes y grandes cantidades de dinero.

Asimismo, algunos juegos poseen una historia de competencias que antecede a las versiones que se juegan en la actualidad. Por ejemplo, a principios del 2000 el *Counter-Strike* tuvo torneos de su versión 1.3 y 1.6 (publicadas en 2001 y 2003 respectivamente) en los *cibers* de la Ciudad de Buenos Aires. Sin embargo, la versión jugada en la actualidad (*Counter-Strike: Global Offensive*) fue lanzada en 2012. Las razones de tener en cuenta estos hechos son múltiples: en primer lugar, porque la forma de juego no se ha modificado sustancialmente desde aquella versión a la actual; en segundo lugar porque constituye parte de aquella época mítica mencionada anteriormente; en tercer lugar, porque permite entender las transformaciones que fueron sucediendo a nivel de la estructura competitiva y organizacionales de los siguientes años y, en último lugar (aunque en cierta medida constituye la razón más importante para este trabajo), porque las trayectorias de los jugadores en varios casos comienzan con competencias de las versiones iniciales.

Simultáneamente, este recorrido evidencia los cambios en las formas de juego, desde el contexto en el que se juega, el desarrollo de equipamiento específico “para *gamers*” y los cambios introducidos en las formas de transmisión y espectacularización de las partidas. Cabe destacar que los torneos o competencias que se mencionan aquí no son los únicos sino que son recuperados en tanto permiten entender desarrollos posteriores, y porque representan para las y los jugadores “hitos” en el crecimiento de la escena. Asimismo, en función del recorte espacial de la investigación, esta historia está centrada en la Ciudad de Buenos Aires pero no implica que no existieran competencias y organizaciones en ciudades como Rosario o Córdoba desde los primeros años de la década del 2000.

En la labor de sistematizar la historia de la competición en videojuegos en Argentina identificamos tres momentos, los cuales no deberían entenderse de manera tajante y definitiva -es decir como si los aspectos desarrollados en un primer momento dejasen de existir en el segundo-, sino como referencias que sirven a los fines de ordenar las experiencias,

acontecimientos y cambios principales en la forma de juego. Los tres momentos son: El auge de los *cibers* (2000-2010), en segundo lugar “La Consolidación de la escena (2010-2016)” y el tercer lugar, “Profesionalización y Deportivización (2016-Actualidad)”. Consideramos necesario presentar este desarrollo ya que no existe bibliografía o fuente que condense este proceso a nivel nacional, y que conjuntamente realice el entrecruzamiento entre los principales hitos a nivel internacional (más conocidos también dentro de la bibliografía académica). A su vez, anhelamos que esta historia -construida a partir de fuentes y relatos fragmentados- sirva como puntapié de esta reconstrucción y como primer paso en la comparación y puesta en común de otras experiencias a nivel regional.

Esta periodización se basa en la planteada por Taylor bajo la forma de “tres olas de desarrollo” de los deportes electrónicos (Taylor, 2018:4) con la salvedad de que tomaremos como antecedente de los tres momentos en nuestro país, lo que para Taylor constituye el primer momento (“la era de los *arcades*”). Esto obedece a que en nuestro país dicha forma de competición no tuvo tanta fuerza, a diferencia de las competiciones durante la época de los *cibercafés*, que dieron lugar como segundo momento a la consolidación de la estructura competitiva luego del declive de los *cibers*; y como tercer momento, la creciente profesionalización ocurrida en los últimos cinco años (2016-2021).

Este desarrollo de la práctica competitiva y espectacular de videojuegos da cuenta no solo del proceso de *deportivización* anteriormente mencionado, sino también de su acercamiento a espectáculos como los megaeventos deportivos: Juegos Olímpicos o mundiales de fútbol, a la vez que se consolida progresivamente el entramado entre el mundo del *gaming*, el ámbito deportivo y las empresas de tecnologías digitales y telecomunicaciones. Competencias como el *World Championship* de LOL o el *Fortnite World Cup* -realizadas anualmente desde el 2011 en el primer caso y por primera vez en 2019 en el caso del Fortnite- comparten varias características con eventos como la final del *US Open* o el mundial de Fútbol, principalmente desde la óptica de estructura económica y del deporte televisado. Todos estos torneos poseen en común no sólo los millones de espectadores en simultáneo (siendo superiores en algunos casos de los *esports* que en los de deportes tradicionales); recaudaciones de millones de dólares en publicidad; la encadenación de performances culturales como ceremonias de apertura y eventos musicales previos (Besnier, Brownell y Carter, 2018); sino también el uso de determinadas sedes -la *Fortnite World Cup* fue realizada en el estadio “Arthur Ashe”

donde se realiza habitualmente el *US Open-* y el *ESL One Río Major 2020*, principal torneo de CSGO, iba a ser realizado en la Arena Olímpica de Río pero fue finalmente cancelado por la pandemia del COVID-19.

### **2.2.1 Historia de los deportes electrónicos en Argentina. Los antecedentes**

Hemos adelantado anteriormente que un primer antecedente en esta historia lo constituyen los *arcades* o *fichines*, popularizados a finales de los años ochenta y principios del noventa en nuestro país. En estos salones, a partir de comprar fichas, se podía jugar a los juegos ubicados en las diferentes máquinas (cada máquina tiene un único juego) también denominadas *arcades* o gabinetes, los que convivían en el mismo espacio con los *flippers*<sup>44</sup>.

En los fichines la interacción con el juego se da mayoritariamente mediante botones y una palanca de movimientos. Dependiendo del juego también pueden utilizarse dispositivos especiales como pistolas, volante y pedales similares a los de un automóvil u otros. Para toda una generación, los *fichines* fueron el primer contacto con videojuegos, en algunos casos, un contacto fugaz en lugares de veraneo dado que durante años estuvieron prohibidos en la Ciudad de Buenos Aires por estar asociados a juegos de apuestas o de azar<sup>45</sup>. A la vez, constituyen un antecedente principalmente por tratarse del primer espacio social y compartido de videojuegos en el que las y los jugadores podían jugar videojuegos -competitiva o cooperativamente- con otros, antes de la masificación de las consolas hogareñas y de la expansión de los *cibers*, Internet y la estabilización de la posibilidad de jugar en red.

Los costos de los juegos junto a los gabinetes o máquinas - en su mayor parte importadas- junto con la popularización de las consolas hogareñas de los noventas como la *Super Famicom* (abreviatura de “*Family Computer*” y conocida mayormente en nuestro país como “el *family*”), el Sega Genesis o la Super Nintendo, hicieron que los locales de videojuegos perdieran peso y se circunscribieran mayoritariamente a lugares concurridos de veraneo donde continúan existiendo al día de hoy<sup>46</sup>. Sin embargo, además de tratarse del primer espacio en el

---

<sup>44</sup> *Flipper* o *pinball* es una máquina de juegos electromecánico en la que los jugadores buscan controlar una bola impulsada por un resorte que recorre un tablero, haciéndola rebotar con el uso de dos palancas. Rossi (2018) ha realizado una historia de este tipo de juegos en nuestro país.

<sup>45</sup> La habilitación de Salas de Recreación como “locales destinados al funcionamiento de aparatos de recreación, eléctricos, electromecánicos o electrónicos (video juegos)” fue habilitado en la Ciudad de Buenos Aires a principios de 1988 por la Ordenanza 42.613 (M.C.B.A.)

<sup>46</sup> Es interesante destacar también que los locales de videojuegos de la costa atlántica argentina han sufrido cambios en los últimos veinte años, reemplazando máquinas de juego clásicas como el *Tetris* o el *Pac-man* por

que los jugadores podían competir con otros (que no fueran necesariamente de su círculo cercano o familiares, como en el caso de las consolas hogareñas) los locales de fichines fueron el primer lugar en el que fue posible observar a otros jugar en vivo. Como menciona Taylor (2018), el desarrollo de los deportes electrónicos es inescindible de su creciente espectacularización, por ende la historia de los *esports* es también la historia de los cambios en la forma de observar a otros jugar.

En relación a este punto, desde principios de los años noventa Argentina tuvo una primera experiencia de competencias de videojuegos televisadas. Su primera instancia fue en el programa *Power Games* que se transmitió por canal 3 de Cablevisión desde 1993, programa que funcionaba -junto a la revista *Club Nintendo* editada desde el año 1992- como publicidad de los personajes, juegos y consolas de la empresa Nintendo. En el programa, que estaba decorado con una consola *Super Nintendo* gigante, se promovía “el Desafío *Star Fox*” que consistía en una competencia por puntos en el juego de disparos de naves espaciales *Star Fox* publicado por Nintendo ese mismo año. En dicha competencia los jugadores debían comunicar al programa su puntaje máximo, y si era mayor al *récord*, asistir al canal para probar que podía alcanzarlo.

Unos meses más tarde ese mismo año, *Power Games* dejó de emitirse y en 1994 se lanzó el programa *Top Kids* en el canal ATC en paralelo con la publicación de la revista con el mismo nombre. El programa y la revista surgieron de la idea de la empresa de juguetes Jocsa (asociada a Nintendo), nuevamente como una forma para publicitar sus productos. La revista, de publicación mensual, estaba centrada mayoritariamente en videojuegos de la consola *Super Nintendo*, y estaba acompañada por una figura articulada del videojuego de pelea *Mortal Kombat*, que en aquel momento era a la vez furor y controversial por su contenido de violencia. Era en el juego *Mortal Kombat* -posteriormente reemplazado por el *Street Fighter II*- donde los jugadores participaban de una partida por premios, partida que era relatada y comentada por los conductores del programa. A finales de 1995, luego de la quiebra de la empresa Jocsa, el programa deja de transmitirse aunque la revista continuó siendo publicada hasta el año 1996.

---

máquinas de obtención de premios como aquellos en los que se intenta agarrar peluches mediante el control de una garra metálica, o bien en los últimos años, por juegos mobile convertidos en máquinas similares a otros *arcades* como por ejemplo el juego “Subway Surfers”.

Dos años después de que *Top Kids* dejara de ser transmitido surgió el programa televisivo *Nivel X*<sup>47</sup> transmitido por la señal de cable *Magic Kids*, que organizaba y transmitía las grabaciones de los torneos del juego de carreras *Daytona USA* en los que los participantes competían por premios. Podemos pensar que el hecho que el programa haya cambiado las competencias en estudios a realizarlas en los salones de fichines da cuenta de la tendencia en el aumento de la escala de la competencia, y era habitual que se registrara las filas para poder participar del concurso.

Sin embargo, los *arcades* continuaban teniendo una fuerte centralidad local, en dos sentidos: era necesario que los jugadores estuvieran físicamente presentes en el mismo lugar, y en CABA no todos los barrios contaban con un local de fichines. Ya a mediados de los noventa, con el aumento de los *Shoppings Centers* empezaron a encontrarse lugares de juegos para niños como *Playland*, *Sacoa* o *Neverland* que contaban con máquinas de videojuegos. Sin embargo, el costo de cada partida<sup>48</sup> fue en aumento, reduciendo la posibilidad de acceso. A su vez, fueron perdiendo terreno frente a juegos mecánicos a gran escala (como el “barco pirata” o los “autitos chocadores”), o juegos donde el objetivo era la obtención de *tickets* intercambiables por premios (mayoritariamente peluches, juguetes y accesorios) en la tienda de los lugares. Fue a partir del desarrollo de los *cibers* que la experiencia de jugar y de ver a otros fue accesible a más gente, y en el contexto de la ciudad o el barrio.

### **2.2.2 Primer momento - El auge de los *cibers***

A finales de la década del noventa y principios del 2000 se dio un fuerte crecimiento en la cantidad de locales comerciales de acceso a Internet denominados habitualmente *cibercafés*, *cibers*, locutorios o locales de juegos en red. Según la investigación realizada por Cabello (2009), en el año 2002 un millón y medio de usuarios (el 36%) accedía a Internet a través de estos locales. Esta tendencia continuó creciendo hasta mediados de la primera década del 2000, cuando los precios del acceso a conexiones domésticas se redujeron y fue posible para grupos familiares acceder a ellos. Según indican Finklelevich y Prince: “desde el año 2003

---

<sup>47</sup> Nivel X fue un programa destinado a la temática de videojuegos y tecnología en el cual se presentaban lanzamientos, reseñas de juegos y ayudas o trucos para superar un nivel o enemigo. Fue transmitido desde el año 1997 hasta el 2005 y producido nuevamente en 2018 como contenido de la empresa Movistar en *Youtube*.

<sup>48</sup> Ya no sería posible hablar de fichas ya que estos locales las reemplazaron por créditos que se cargaban en tarjetas magnéticas, las cuales eran específicas para cada cadena de locales.

hasta el 2007 más de un tercio de los internautas argentinos lo eran gracias a estos lugares privados de acceso público” (Finquelievich y Prince, 2007:6).

Hemos visto a partir del caso de Corea, que esta creciente popularidad de los *cibers*, no fue un fenómeno particular de Argentina sino que fue parte de un proceso de crecimiento de locales de servicios de acceso a Internet o juegos en red en todo el mundo en la misma época.

En estos locales, la gente podía acceder por un bajo monto a sus correos electrónicos, navegar por Internet, chatear, realizar tareas de oficina o trabajos para el colegio, y constituyeron un punto de acceso a una serie de usos y plataformas que empezaron a masificarse a partir de la disponibilidad de los *cibers*. Asimismo, desde sus comienzos, los *cibers* tenían incorporada la posibilidad de jugar videojuegos en red, en tanto las computadoras ya se encontraban formando parte de una red local (LAN) y poseían programas para el control del tiempo de estadía. Esta prestación de ofrecer juegos, que en la mayoría de los *cibers* convivía con los usos escolares, laborales y de conversación por chats (principalmente “*Windows Live Messenger*”), creció al punto tal que algunos locales eran especializados en juegos en red. Y si bien en términos de estructura eran similares a otros *cibers*, sus usos, prácticas y en algunos casos estéticas se destinaron a los jugadores como público o sector específico. En virtud del tema de esta investigación nos abocaremos a los *cibers* y usos vinculados a la competición de videojuegos, ya que los demás usos y formas de sociabilidad fueron oportunamente relevados en Finquelevich y Prince (2007), Cabello (2008 y 2009), Linne (2008), Urresti (2008) y Benitez Larghi et al (2013).

Los cambios que introdujeron los *cibers* con respecto a los *arcades* son varios y abarcan distintos aspectos. En primer lugar, el vínculo de los jugadores con los juegos se modificó ya que la forma de pagar por una sesión de juego -una ficha equivalía a una sesión que se termina al perder, o en raras ocasiones, llegar al final del juego- a pagar por tiempo de juego que en su momento era común encontrar por “un peso, una hora”. Pagar por hora de juego permite que sea más económicamente rentable en virtud de que el tiempo de juego es mayor; si bien las y los jugadores más experimentados en un juego de *arcade* pueden pasar varios minutos jugando sin perder la ficha, aquellos que empezaban a conocer un juego destinaban varias fichas a lograr avanzar en un nivel. Esto sumado al hecho que el grado de dificultad de los juegos de *arcade* es mayor en tanto eran diseñados para que el juego sea lucrativo para los dueños de los locales. Desde un punto de vista de rentabilidad de los locales, mientras para los

fichines la rentabilidad aumenta en función del costo de la ficha, la cantidad de máquinas y la dificultad de los juegos -que funcionan como una fuente de *rejugabilidad* o motivo para volver a jugar- en el caso de los *cibers* la rentabilidad aumenta por el costo de la hora y la cantidad de PCs, lo que lleva a que haya mayor posibilidad de jugar con otros, en tanto todas las computadoras están conectadas a la misma red. Desde el punto de vista de los jugadores, en los *cibers* se podía mejorar o progresar en un juego sin necesidad de invertir tanto dinero, al permitir más tiempo de juego por un único pago. Es recurrente la mención de los jugadores a las largas jornadas de juego, de varias horas, o en ciertas ocasiones en las que en complicidad con el dueño o regente del local, se cerraba el acceso para que grupos de conocidos puedan jugar durante toda la madrugada.

Otra diferencia radica en la sociabilidad. La mayoría de los juegos de los *cibers* eran en red, que habilitaban la participación de varios jugadores en simultáneo, lo cual permitía no sólo ir con un grupo de amigos o compañeros a jugar; sino que, de no poseer grupo, era común que se realizaran invitaciones a desconocidos a integrar una partida si faltaban jugadores en algún equipo. Mientras en el caso de los *arcades* la posibilidad de jugar con otros era reducida a dos o en muy pocos casos cuatro jugadores<sup>49</sup> en un contexto local; en el caso de los *cibers* esto aumentó a partidas de ocho o diez jugadores. Conjuntamente, los torneos en los *cibers* eran concurridos por jugadores de otras partes de la ciudad o del AMBA, por lo que la escala, si bien continuaba siendo local, resultó claramente ampliada.

A su vez, luego del sistema DWANGO introducido por el juego *Doom*, los juegos mejoraron e introdujeron formas de disputar partidas a través de internet, por lo que los *cibers* también servían para acceder a partidas con jugadores de todo el mundo a través de internet. Ejemplos de esto en el caso de los principales juegos de la época, son las plataformas “*Battle.net*” (de los juegos *Starcraft* y *Warcraft 3*), “*MSN Gaming Zone*” (del juego *Age of Empires II*) o “*QSpy*” (del juego *Quake*), que constituyeron un cambio importante al facilitar la forma de encontrar jugadores disponibles por fuera del espacio del *ciber*.

Asimismo, los jugadores en el contexto de los *cibers* establecían vínculos, formaban equipos y construían historias de rivalidades con otros jugadores, a diferencia de lo que

---

<sup>49</sup> Una de las excepciones a esta cantidad de jugadores en simultáneo era el juego de carreras *Daytona USA* que era el usado por el programa Nivel X para sus competencias justamente por este aspecto. No todos los locales de fichines contaban con estos juegos porque implicaban una gran inversión económica y espacio en tanto para volver atractivo el juego para los jugadores se requerían al menos cuatro máquinas idénticas.

Cabello menciona respecto de los jugadores que asisten a lugares de fichines: “los jugadores reconocen que establecen relaciones en los locales, los describen como contactos regulares pero poco comprometidos: no es un lugar donde hacer amigos pero sí numerosos ‘conocidos’” (Cabello, 2004:7). Este punto se da conjuntamente con otro de los cambios que introdujeron los *cibers*: nos referimos al hecho de que los locales asumieron directamente la organización de competencias entre equipos de jugadores. La realización de torneos era una forma del local de lograr publicidad y convocar a nuevos jugadores, en tanto movilizaba una cantidad de gente mayor en el día o días de la competencia, a la vez que servía a los jugadores para conocerse entre ellos y entablar entablar vínculos con otros equipos. En estos casos, los premios podían tratarse de recompensas menores -como una cantidad determinada de horas gratis de juego o periféricos-, premios en efectivo o logros mucho más importantes como clasificaciones a torneos internacionales.

A su vez, la aspiración a premios fomentaba la competición y la necesidad de “jugar mejor”, de entrenar y adoptar estrategias, las cuales se podían aprender mirando a otros jugar o leer artículos en páginas y foros. En la medida en que se realizaban las competiciones se consolidó la recurrencia de equipos y jugadores, quienes reconocían rivales a partir de la participación en el juego con *nicks* o nombres elegidos por cada participante y a su vez los nombres de equipos. Esto está unido al contacto a través de foros como “3dgames” o “counter-strike.com.ar” en el que se publicaban no sólo convocatorias de jugadores para equipos o datos de servidores para conectarse vía internet, sino también información de torneos por disputarse y sus resultados, incluyendo en algunos casos un relato o crónicas de lo ocurrido. Es a partir de estos foros y de los encuentros en los *cibers* (fuesen competencias o partidas) que fue construyéndose una comunidad de jugadores alrededor de cada juego, y paralelamente jugadores y equipos fueron construyendo una trayectoria de reconocimiento.

Summerley (2019) explica que -a diferencia de Corea y los *PC Bangs*- en Estados Unidos los *arcades* fueron el lugar en el que se sentaron las bases competitivas de numerosos juegos -especialmente de los juegos de pelea [*fighting games*]- y que posteriormente serían reconocidos como deportes electrónicos. A su vez, indica que los torneos organizados durante esta época fueron casi exclusivamente amateurs (denominados “*grassroots*” o “de base”); es decir, financiados y organizados por los propios miembros de comunidades de juegos, con el permiso o apoyo de los propietarios de los *arcades*. Sin embargo, como ya mencionamos, en

nuestro país este desarrollo no se generó en los *arcades* sino principalmente a partir de los *cibers*.

Respecto de otra de las características de los deportes electrónicos, su espectacularización -o el hecho de ver a otros jugar y ser visto-, los *cibers* eran lugares en los que no sólo se iba a jugar, también se iba a ver, lo que suponía una mezcla de aprendizaje y entretenimiento, como indican Finquelevich y Prince:

Se da una ejercitación constante, acumulativa y perdurable basada en la observación, el ensayo-error y la horizontalidad: (los jugadores) aprenden mirando al de al lado. Se sienten capaces de conseguir objetivos, de evolucionar y de enseñarles a otros, incluso a los mayores (Finquelevich y Prince, 2007:72)

Cabello menciona también que los jugadores alternaban su participación en los juegos con momentos de observar a otros jugar, principalmente sentados junto a los otros jugadores (Cabello, 2009). Esta práctica mixta de juego y “espectáculo” fue volviéndose popular al punto que los propietarios de los *cibers* empezaron a tratar de prohibirla, argumentando poca disponibilidad de espacio en el local o que ello molestaba a los otros clientes; pero también en tanto quienes miraban solían no ocupar una máquina, y por lo tanto no pagaban.

A su vez, juegos como el *Counter-Strike* incorporaron lo que se conoció como “*death cam*” [cámara de muerte] que consiste en que al morir su personaje, el jugador es ubicado en la perspectiva de otro participante todavía en juego. Cada jugador eliminado, entonces, se convierte en espectador de aquellos jugadores que aún se encuentran en la partida. Es decir que incorporaron, dentro de las dinámicas del juego, el observar las acciones de otros jugadores. Si bien esta combinación de participación, competencia y observación de otros ya podía encontrarse de alguna manera en los fichines, como mencionamos anteriormente, el *ciber* hizo de la práctica de videojuegos accesible a una mayor cantidad de gente.

Asimismo, para muchos jugadores en los *cibers* transcurrieron sus primeras experiencias en una competición que iba en aumento junto a un público también en crecimiento. Esta retroalimentación de jugadores, torneos y espectadores generó que los *cibers* más importantes empezaran a realizar torneos cada vez más grandes en función de la gran afluencia de jugadores y entusiastas, a la vez que se conforman equipos de jugadores con cierta estabilidad.

Como menciona una crónica realizada por un miembro de una organización de deportes electrónicos:

Estos "cibers", como Kimochi y BLC, en el corazón del microcentro porteño, aglutinaron cientos de jugadores y espectadores y brindaron los mejores espectáculos que esa época podía dar. Imaginen cibers con docenas y docenas de computadoras, cientos de jugadores. Siempre había algo a qué jugar. Siempre había gente conocida. Siempre había diversión. (AAVV, 2018<sup>50</sup>)

Ejemplos de estos lugares son el mencionado “Kimochi”, “Cymtech”, “Confederación” u “OM3GA Lan Center” quienes, entre otros, conformaron a principios y mediados de la década del 2000 lo que se conoce como “escena competitiva”, es decir que fueron el principal actor de la organización, participación y observación de competencias de videojuegos. Así, *Cymtech*, un *ciber* en Palermo, organizó uno de los torneos clasificatorios para el torneo de la CPL (*ciberathletes Professional League*, mencionada anteriormente) que se realizó en Río de Janeiro en Noviembre del 2001. En dicho torneo internacional participaron tres equipos argentinos (“Familia del IP”, “Pharaoh” y “OK” por “*Order of Knighthood*”), el equipo alemán *SK Gaming* y dieciséis equipos brasileños. Como cuenta la crónica de un jugador, la CPL era:

Lo más parecido a un mundial que había en esa época. En la primera CPL - Sao Pablo - Brasil 2001, dos equipos argentinos pudieron viajar a representarnos y en la siguiente en Rio de Janeiro - Brasil - 2001 fueron tres (AAVV, 2018).

Los primeros equipos que participaban de estos torneos eran equipos de amigos, habitualmente denominados con nombres que apuntan a juegos de palabras o chistes internos, temáticas bélicas o afines al juego, sin pretensión de estar fundando un equipo serio ni creando una marca, caso que veremos que empezará a darse sobre el final de este primer momento. Algunos equipos podían obtener ayuda económica a través de conocidos, pero tener patrocinadores o ayudas económicas era algo inimaginable para Argentina y sólo se conocía que sucediera en otras partes del mundo. De la misma manera, ya se empezaban a conocer relatos de jugadores de otros países que tenían la posibilidad de hacer de la

---

<sup>50</sup> “Historia de los eSports en Argentina. Parte 2: Los inicios”. Disponible en: [https://www.taringa.net/+juegos/historia-de-los-esports-en-argentina-parte-2-los-inicios\\_1crr32](https://www.taringa.net/+juegos/historia-de-los-esports-en-argentina-parte-2-los-inicios_1crr32) (Ultimo acceso:02/2022 )

competición en videojuegos el principal sustento, sin embargo, esto aún era visto como un “sueño inalcanzable”. El principal logro deportivo de los equipos -y utilizamos el término “equipos” y no “organizaciones” principalmente porque contando alguna excepción no existía en ese momento una estructura por fuera de los jugadores- era viajar al exterior; el reconocimiento a la habilidad que trasladaba al equipo por fuera del contexto no sólo local, regional o nacional sino internacional.

Con el correr de los años, y principalmente a causa de la disparidad del peso con respecto al dólar y el avance de los servicios de conexión a internet para hogares<sup>51</sup>, los *cibers* fueron perdiendo fuerza, en muchos casos sin posibilidad de renovar o actualizar las computadoras para correr juegos cada vez más demandantes en términos de *hardware*<sup>52</sup>. De la mano de ello, fueron reduciéndose en número también las competencias.

El momento de auge de los *cibers* quedó en la memoria de los jugadores como una época mítica de los videojuegos, en los que se realizaban competencias signadas por problemas de infraestructura, de falta de inversión (algo que continúa siendo planteado como un problema en el país) pero, a la vez, de un fuerte sentimiento de comunidad.

### **2.2.3 Segundo momento - Consolidación de la escena competitiva (2010-2016)**

El segundo momento en el desarrollo de los deportes electrónicos lo enmarcamos dentro de los primeros años de la década del 2010 en función de cuatro aspectos que hacen a la consolidación de lo que se denomina habitualmente *escena competitiva*. La primera razón de este recorte obedece a un fuerte cambio respecto del período anterior, caracterizado por competencias de equipos amateurs enmarcadas en *cibers*, y en el hecho de que los *cibers* y lugares de videojuegos *online* fueron desapareciendo, producto de razones que mencionaremos más adelante.

En segundo lugar, a partir de este momento se produce un proceso de consolidación y creciente profesionalización de los equipos, que pasaron de grupos de amigos o equipos amateurs a posicionarse como equipos semi-profesionales. Diferenciaremos aquí entre estas formas, pero a modo de ilustrar este punto mencionamos que empiezan a surgir las remeras y

---

<sup>51</sup> En términos totales las conexiones residenciales de banda ancha se duplicaron en el plazo de 2 años de un total de 4 millones en diciembre de 2009 a 8.2 millones en diciembre de 2011 (Indec, 2012)

<sup>52</sup> En el año 2012, al momento de la realización de la tesis de licenciatura en juegos de rol *online*, se descartó la posibilidad de hacer una etnografía tradicional en *cibercafés*, locutorios y lugares de juegos en red, ya que para entonces la disponibilidad de dichos locales era muy escasa.

“escudos” de equipos, y comienza a verse más comúnmente la presencia de *sponsors* y marcas auspiciando equipos y torneos. En cierta medida, la escena se acerca más a lo deportivo, con los ojos puestos en los cambios que ya estaban dándose en otras partes del mundo.

En tercer lugar, durante este período surgieron nuevos videojuegos que en algunos años se constituyeron en el estándar de deportes electrónicos y formas de organización deportivas, nos referimos principalmente a dos de ellos: el LOL (2009) y el CSGO (2012). Por último, se produce el hecho que lleva que podamos hacer referencia a una “escena competitiva“, es decir, el desarrollo mayor de la espectacularización de la actividad de la mano del surgimiento de la plataforma *Twitch*. Este aspecto, continúa con un fuerte crecimiento en la actualidad, pero como mencionamos, constituye uno de los motores del crecimiento de los deportes electrónicos (Taylor, 2018).

A manera de resumen de este momento, encontramos que se produjo una conjunción de dos aspectos que sirvieron a la deportivización de la actividad en el país: la consolidación y creciente profesionalización de las competiciones y los equipos, y el desarrollo en términos de espectáculo.

### **2.2.3.1 Creciente profesionalización de los equipos**

Respecto del primer punto, los cambios en los equipos, se da un cambio progresivo pero general de grupos de amigos a equipos semiprofesionales. Esto se visualiza en múltiples signos, como ser la adopción de nombres más formales, pasando de nombres de equipos como “Taxiboy” o “Familia del IP” a nombres con vistas a un modelo internacional compuestos de una palabra o concepto identificatorio y el agregado de “*Gaming*” o “*Esports*”. Así, en 2011 se fundó *Isurus Gaming*<sup>53</sup> y en 2012 *Furious Gaming*, dos de los equipos con más trayectoria en el país y que constituyen lo que se conoce como *el clásico*. Este punto encuentra un parecido en la historia del fútbol aficionado en el que los clubes se fundaban a partir de la existencia de un equipo, y cada grupo indica Fryndenber: “inventó su nombre y eligió sus

---

<sup>53</sup> *Isurus Gaming* pasó en 2020 a ser simplemente “*Isurus*” y modificar el diseño del Tiburón que presenta en el logo, en lo que parece una nueva etapa en las “razones sociales” de las organizaciones de *esports*, en tanto los nuevos equipos optan por “*Team*” en lugar del “*Gaming*”.

colores, los dotó de propiedades morales y luego luchó por defenderlos como si un fracaso pudiera significar la pérdida de esos bienes preciados” (Frynderberg, 2017:49).

Conjuntamente al nombre figuraba la “razón social” que hacía referencia a los objetivos sociales de la asociación: “Por ejemplo, el Athletic Club -elegido mayoritariamente por clubes ingleses- remitía directamente al espíritu *sportivo* y al *fair play*, que es marca de origen de los deportes modernos” (Frynderberg, 2017: 52, cursivas en el original).

El *gaming* parecería ser la “razón social” de los deportes electrónicos de este segundo momento, en el que también se hacía alusión al *fair play*, a la competitividad y a la intención de crecer en la escena. Unido a ello es que los equipos adquirieron un escudo, colores y apodosos distintivos; y los equipos mencionados fueron apodados por la imagen del escudo (“la calavera” en el caso de *Furious Gaming* y “el tiburón” en el caso de *Isurus*). La aparición de las remeras de equipo, muy similares a las de equipos de fútbol, facilitó la difusión de los equipos y su presentación como equipos más estables que grupos de amigos o equipos casuales. En paralelo a este proceso, los equipos fueron adquiriendo mayor apoyo de *sponsors*, principalmente marcas endémicas<sup>54</sup> de dispositivos como teclados, mouses, auriculares y artículos informáticos, los cuales brindaron un sustento económico para el desarrollo de los equipos, la inversión en camisetas y periféricos para los jugadores; a cambio de publicidad y exposición para las marcas en las camisetas y redes sociales de los equipos. Esto permitió que los equipos pudiesen tener un ingreso además de los esporádicos premios por torneos, lo que ayudó a la estabilidad y permanencia de los equipos en la escena. A su vez, dado que las primeras marcas medianas y grandes que patrocinaron a los equipos eran las mencionadas marcas de periféricos o artículos informáticos -en ambos casos directamente vinculadas al público consumidor de estos productos- era habitual que la publicidad de nuevos productos se diese en las redes sociales de los equipos (principalmente *Facebook*) mayoritariamente a través de sorteos. Esto funcionó como una estrategia de visibilidad y construcción de fidelidad para las marcas que “apoyaban a la escena”. Mientras que a los equipos les permitió generar nuevos seguidores y posicionarse como un equipo de mayor

---

<sup>54</sup> La noción de marcas endémicas hace referencia a aquellas marcas que se las percibe como parte de la escena de los esports, principalmente marcas de productos informáticos (Logitech, HyperX, etc). La comunidad valora la inversión de las marcas en tanto se ve como un apoyo y ayuda al crecimiento de la escena, y que de darse de manera sostenida en el tiempo, se las empieza a percibir como parte de ella, de ahí su carácter endémico..

status al contar con marcas reconocidas como sus *sponsors*, algo que ya se conocía que sucedía en otros países.

El último cambio que se dió en este momento constituyó la conversión de “equipos de *esports*” a “organizaciones *multigaming*” en tanto ya no constituían un un “equipo”, es decir sólo grupo de jugadores de un mismo juego. Cada organización empezó a desarrollar actividades en más de un juego a la vez y podía poseer un *roster* o grupo de jugadores en cada uno, de ahí la denominación “*multigaming*”. Más allá de ello, las organizaciones fueron adquiriendo no sólo los signos identitarios de colores, escudo y *sponsors* -todos rasgos muy asociados al deporte contemporáneo- sino también un cuerpo de personas relacionadas con su difusión en redes sociales, como *community managers*, y la estructura deportiva como Directores Deportivos, entrenadores y analistas.

En resumen, lo que anteriormente eran grupos de jugadores o equipos amateurs pasaron a constituirse como pequeñas empresas o PYMEs con identidad de marca, valores deportivos y estructuras que conjugaron elementos de lo deportivo y de lo empresarial. Muchas de las tareas estaban inicialmente centralizadas en la figura del dueño del equipo, rol que habitualmente recibe el nombre de CEO y progresivamente también se fue desagregando en diferentes roles de coordinación.

Todos estos cambios en los equipos acompañaron, y en cierta medida imitaron, los cambios en las escenas de otros países, situación que se conocía principalmente a partir de foros y páginas especializadas en cada una de las escenas de los *esports*. Existió una búsqueda por parte de las organizaciones y jugadores de aspirar a desarrollar la escena local con miras a la escena internacional como modelo a seguir. Este punto refuerza el hecho que mencionamos anteriormente en el cual los viajes a competencias en el exterior eran un logro *per se*, ya que implicaban el posicionamiento de equipos argentinos (y de la “región”) bajo del radar de los demás equipos y organizadores de torneos, a los ojos de los jugadores implicaba poner a “Argentina en el mapa” y ser reconocidos como parte de una escena más amplia.

Por otro lado, el desarrollo de los equipos en este período se vio potenciado por el hecho que durante estos años surgieron los deportes electrónicos que en la actualidad son considerados los más importantes a nivel mundial, siendo principal el LOL de *Riot Games* a fines de 2009.

### 2.2.3.2 El Surgimiento del League of Legends y la modificación de las estructuras competitivas

El LOL generó dos grandes modificaciones en los videojuegos y la escena de *esports* internacional y local. En primer lugar, como mencionamos en el capítulo anterior, el LOL fue el principal referente de un juego que funcionaba bajo la lógica de monetización GAAS [*Games As A Service*, o “juego como servicio”], a través de la cual los jugadores no compran el juego mediante el pago de una única suma de dinero, sino que el LOL se descarga gratuitamente y se financia a través de microtransacciones dentro del juego, principalmente a través de la venta de *skins* o atuendos para los personajes. Este cambio en la monetización resultaba una movida arriesgada, ya que la industria de los videojuegos funcionaba principalmente bajo la lógica de la venta de juegos físicos, y el éxito de un juego era medido en su cantidad de copias vendidas durante los primeros días de lanzamiento. Sin embargo, antes del LOL, ya existían excepciones para concepción del “juego como producto”. Por un lado, los juegos de celular y de plataformas como Facebook, denominados habitualmente *freemium* (fusión de *free*, o gratis, y *premium*). En este estilo de monetización, los juegos son de acceso gratuito pero habilitan - y en algunos casos incentivan repetidamente- compras de monedas del juego con dinero *real* para acelerar tiempos o evitar actividades repetitivas. La otra excepción resultaban los juegos de rol online, como el *World of Warcraft* o el *Lineage* (Kopp, 2014) en el que los jugadores pagan una suscripción mensual o anual para poder acceder a los servidores del juego, disponibles las 24 horas. La suscripción habilitaba a los jugadores a participar en los mundos virtuales con su personaje e interactuar con otros; recorrer las decenas de ciudades y lugares; obtener objetos, profesiones y formar parte de la economía del juego; todo ello simultáneamente y en contacto con otros jugadores. En ambos casos, el pago no era por el producto pero de alguna manera era requerido para jugar.

A partir del LOL y del modelo de juego como servicio, más jugadores pudieron descargar LOL en tanto era gratuito y sus demandas técnicas eran menores que juegos con grandes motores gráficos; y a través de jugar partidas con otros e invitar a sus amigos, formaron una gran comunidad de jugadores, superando en poco tiempo al DOTA [*Defense of the Ancients*] precursor del género MOBA.

A diferencia de éste último, el segundo cambio que generó el LOL fue desarrollar desde sus inicios una escena competitiva bajo una modalidad novedosa, la cual Alex Barbará definió

como de “puño de hierro”, en la que el *publisher* (desarrollador del juego) controla todas las instancias del juego:

El publisher tiene control absoluto sobre todo lo relacionado con sus títulos a nivel de Esports: organización propia de las competiciones, definición de la forma de exhibición pública (es decir, política de licencias), absoluto control de todo lo relacionado con las normas de la competición (Sí, este es un punto que quizá os choche, por eso lo voy a definir más adelante), etc. De hecho, lo único que no controla Riot sobre sus juegos es el broadcasting (la retransmisión) (Barbará, 2016:8)

Es decir, que *Riot Games* desde sus inicios<sup>55</sup> armó y gestionó las competencias de LOL directamente -sin empresas organizadoras de torneos como intermediarios- asegurándose el control de todos los aspectos involucrados, y estableció un circuito de competiciones regionales que decantaban en un torneo mundial, conocido como el “*Worlds*” (*League of Legends World Championship*). A su vez, dentro de la estructura propia del juego, la instancia competitiva se da en un modo de juego que se denomina *Ranked* (por rango) en el que los jugadores escalan niveles a partir de sus victorias. El posicionamiento más alto dentro de los *rankings* de cada servidor<sup>56</sup> permitía ser reconocido por los pares y por los equipos como un jugador de alto nivel, de alguna manera ya sirviendo de semillero para la escena competitiva.

Esta combinación de juego gratuito y una escena competitiva estructurada y estable hizo que el LOL se convirtiese en pocos años en el deporte electrónico más importante a nivel mundial, desplazando a otros juegos como el *Starcraft* (1998) o el *DOTA* (2003), que habían sido fundamentales para la conformación de la escena internacional<sup>57</sup>.

A nivel nacional, el LOL ganó fuerza rápidamente como evidencia el hecho que en 2013 tanto *Isurus Gaming* o *Furious Gaming* -dos de los equipos más importantes de la escena nacional en dicho momento- ingresaron a la escena competitiva profesional.

En el recorte temporal realizado para este segundo momento (2010-2016) resulta también de importancia el surgimiento de otros de los *esports* que relevamos en este trabajo: en 2012:

---

<sup>55</sup> Inicialmente ya que con el correr de los años *Riot Games* tendió a un modelo mixto, licenciando las competencias nacionales y regionales para controlar directamente sólo las competencias de mayor envergadura como el *Worlds* o el *MSI* (*Mid-Season Invitational*).

<sup>56</sup> En la actualidad *Riot Games* cuenta con 13 servidores divididos por regiones en todo mundo para evitar problemas de latencia en la conexión y cuestiones idiomáticas.

<sup>57</sup> Mencionamos estos dos juegos ya que el *Starcraft* fue el juego más importante para Corea del Sur, que como indicamos anteriormente es considerada la “cuna de los *esports*” y fue desplazado por el LOL; mientras que el *DOTA* fue el precursor del estilo de MOBA (cuyas características desarrollamos en el capítulo anterior), juego en que el LOL se basó ampliamente.

la versión del *Counter-Strike Global Offensive*, que se juega en la actualidad y en 2014 el *Hearthstone*. Y si bien el FIFA lanza una edición nueva todos los años, a principios de 2017 incorporaron su estructura de competiciones internacionales. El *Fortnite*, el juego más reciente de los aquí analizados, surgió a mitad del 2017 por lo que es encuadrado dentro de este proceso.

### 2.2.3.3 Surgimiento de Twitch y aumento de la espectacularización

El cuarto punto destacado en este momento es el de la espectacularización ya que uno de los principales cambios que tuvo la escena de los deportes electrónicos, desde su surgimiento, fue la ampliación de su audiencia; siendo ésta el principal motor de la industria -ya que dio pie al *marketing* y la publicidad- y por ende, uno de sus puntos más importantes y atractivos para empresas patrocinadoras e instituciones deportivas.

Como mencionamos en el capítulo anterior, la competencia en videojuegos estuvo siempre aparejada de alguna forma de espectacularización, modificando y ampliando su escala con el correr del tiempo. Fue el surgimiento de *Twitch* en 2011 como plataforma de *streaming* de videojuegos lo que explica la actual importancia de los deportes electrónicos, al brindar un espacio no sólo para transmitir sus partidas (y deviniendo una posibilidad de obtener ingresos más allá de la competencia en videojuegos) sino también una plataforma para observar a otros jugadores ya sea como forma de entretenimiento, aprendizaje y posible ingreso económico (Kopp. 2019b)

*Twitch* devino así un espacio *gamer* por excelencia, ocupando un nicho que había quedado prácticamente vacío desde la desaparición de otras formas regulares de espectacularización en vivo (cotidianamente en *cibers* o en torneos), con el aditamento de ofrecer contenido en vivo prácticamente de cualquier juego en cualquier momento del día. A su vez, los *streamers* y los espectadores fueron conformando espacios en los que compartían el mismo gusto e interés por el juego con otras personas, formando pequeñas comunidades alrededor de cada canal<sup>58</sup>.

Asimismo, *Twitch* rápidamente se posicionó como el principal difusor de las competencias que cobraban fuerza en estos años, permitiendo que los jugadores conocieran las escenas

---

<sup>58</sup> Se denominan “canales” a las cuentas de los usuarios que transmiten en *Twitch* y forma parte de las múltiples referencias que la plataforma posee respecto a la televisión, reforzado por el uso del nombre de dominio de Internet “.tv”

competitivas de los diferentes juegos, a otros jugadores, equipos y estrategias. Esto también fomentó una forma aspiracional, ya que los jugadores veían posible alcanzar el nivel de aquellos que seguían en la plataforma, ya sea transmitiendo a través de *streaming* o compitiendo en torneos.

El impacto de *Twitch* no sólo fue desde las posibilidades de espectacularización de torneos y jugadores, sino que hizo visible la práctica de videojuegos de manera masiva, ayudando a romper con el prejuicio de los videojuegos como un consumo de adolescentes. Tres años desde su lanzamiento, *Twitch* era la cuarta fuente de tráfico en internet en Estados Unidos, detrás de *Netflix*, *Google* y *Apple*, y si bien la diferencia entre estos tres *gigantes* y *Twitch* era grande en términos de porcentaje, *Twitch* era contenido únicamente basado en videojuegos, lo que permite dar cuenta de la masividad de su consumo (Li, 2016).

De forma paralela, en nuestro país durante este período, cobraron fuerza dos de las principales empresas organizadoras de torneos de deportes electrónicos: “*Localstrike*”, surgida en 2001, desde entonces produjo eventos y era la responsable “técnica” de las competencias organizadas por otras marcas; y “Temporada de Juegos” quienes desde 2013 regularmente realizan torneos *online* de deportes electrónicos para equipos amateurs y semiprofesionales. A su vez, ambas empresas se encuentran vinculadas a la organización de torneos en exposiciones de videojuegos, como la *Restart* 2015 y las ediciones de 2015, 2018 y 2020 de la *Argentina Game Show*, conocida como AGS y principal convención de videojuegos y deportes electrónicos del país; así como han organizado otros eventos que destacaremos en el siguiente momento.

Este desarrollo de los eventos presenciales, si bien, dada la informalidad de los torneos en *cibers*, en términos cuantitativos es imposible estimar si resulta un incremento respecto del momento pasado, resulta claro que durante este momento los eventos presenciales se volvieron instancias más masivos y con mayor producción, en particular si se contempla la existencia de eventos de varios días de duración como la *Argentina Game Show*. En este evento, además de contar con puestos de marcas de productos informáticos como Logitech y HyperX, o fabricantes de consolas como Sony y Nintendo, las organizaciones de *esports* encontraron un lugar para publicitar sus actividades, sortear *merchandising* y generar un encuentro entre los jugadores y las comunidades de seguidores. En el tercer momento, estos eventos crecieron en tamaño y asistentes hasta la llegada de la pandemia del Covid-19.

En resumen, en este período en nuestro país se dio un afianzamiento de los equipos más allá del amateurismo, buscando equiparar el nivel y estética de los equipos del exterior. El objetivo era desarrollar una escena nacional de *esports* que tuviese igual importancia o al menos permitiese un vínculo con los torneos internacionales de los principales títulos. Durante este período también surgieron nuevos deportes electrónicos, y con ellos el desarrollo de formas y estructuras competitivas que existen hasta el día de hoy. El lanzamiento de *Twitch* como plataforma de creación, transmisión, visualización de contenidos de videojuegos, y espacio para la comunidad de jugadores de cada juego, potenció el crecimiento de la escena como un todo, a nivel local e internacional.

La estabilidad de los juegos, sus competencias, organizaciones y canales de transmisión habilitó la consolidación de la escena como competición y como espectáculo, llevando a algunas organizaciones a alcanzar cierta profesionalización.

#### **2.2.4 Tercer Momento: Profesionalización (2017-Actualidad)**

Definimos este período por la profesionalización como la característica distintiva, basándonos en la trayectoria de algunos equipos y el cambio que representó respecto de los momentos anteriores. Sin embargo, es importante resaltar que eso no implica que toda la escena de deportes electrónicos, o siquiera toda la escena de un juego en particular, se haya profesionalizado.

Asimismo, recordemos que existe cierta dificultad para definir el profesionalismo de las y los jugadores por lo que sería imposible hablar de éste como una totalidad que abarque a todos. En cambio, delineamos de manera general este proceso histórico, en función de los cambios más notorios en el campo de los deportes electrónicos y sus actores. En esta misma línea, hablar de “profesionalización” como un momento de los deportes electrónicos no implica que los jugadores y equipos casuales, amateurs o semiprofesionales hayan dejado de existir; al contrario, la existencia de ciertas figuras y grupos de profesionales sirven como incentivo para la competencia y la búsqueda aspiracional de aquellos que ven como pares, algo como “¿si tal pudo por qué no yo?”. Son estos grupos de jugadores amateurs y semiprofesionales los que forman la mayor parte de las audiencias de otros equipos y jugadores, y que comparten con los profesionales el entusiasmo por el juego, la competencia, y, en muchos casos, su dedicación y esfuerzo.

En términos temporales, marcamos de manera arbitraria el año 2017 como bisagra de este proceso en función de dos hechos: un acontecimiento de fines de 2016 que tuvo gran relevancia a nivel mediático y comunidad; y una serie de eventos que se produjeron a partir del año 2017 que dieron lugar a la consolidación de la estructura competitiva actual, y al desarrollo de organizaciones nacionales (recordemos que por organizaciones entendemos *clubes* o equipos de *esports*) con una estructura administrativa y profesional similar a las de países referentes como Brasil y Estados Unidos.

El acontecimiento al que estamos haciendo referencia como primer punto fue el Mundial de Counter Strike de Octubre de 2016, en el que la Selección Argentina se consagró subcampeona frente a Turquía, país organizador del torneo y favorita de las predicciones. La importancia de este hecho obedece a que, hasta el 2019, fue el logro más alto de un equipo o jugador argentino en deportes electrónicos, derrotando a selecciones preferidas para el campeonato como Dinamarca o Suecia. En paralelo con que este logro generó cierta visibilización en los medios, aunque con cierto desconocimiento, prejuicio y burla por el “recurrente subcampeonato” de equipos argentinos en eventos deportivos.

Este subcampeonato fue un hecho que dentro de la escena de deportes electrónicos sirvió como una confirmación del nivel de los jugadores, y reforzó la creencia que, de darse mejores condiciones económicas y de infraestructura -algo que la mayoría de las y los jugadores aquí entrevistados indican como falencias de nuestro país-, podrían competir contra los mejores del mundo.

A su vez, durante el año 2017 se dieron un conjunto de hechos que pueden leerse como un proceso de consolidación de la escena: principalmente, el surgimiento de ligas y torneos recurrentes y con estabilidad; el crecimiento de la estructura (deportiva y de empleados) de las organizaciones; el vínculo con instituciones y figuras del deporte tradicional; y la expansión de las principales organizaciones nacionales al exterior del país, inaugurando *gaming houses*<sup>59</sup> o *gaming offices* en Brasil, Chile y México.

Respecto de las ligas y torneos, el principal cambio respecto del período anterior es la llegada al país de la Liga de Videojuegos profesional (LVP) en el año 2017. La LVP es una

---

<sup>59</sup> Desarrollaremos estos conceptos en el siguiente punto del capítulo, pero de manera sucinta podemos definir una *gaming house* como una casa en la que los jugadores de un equipo conviven y entrenan a tiempo completo. Similar a las “concentraciones” de los equipos de fútbol de cara a los torneos más importantes pero por plazos más largos. Una *gaming office* en cambio, es un espacio utilizado por los equipos para entrenar, teniendo su residencia por fuera de dicho espacio.

empresa española que organiza torneos de videojuegos principalmente en Europa y América Latina siendo la principal organizadora de competiciones en España.

Hasta ese momento los torneos venían siendo realizados directamente por *Riot Games*, quien en agosto de 2017 organizó en Argentina la final regional de Latinoamérica Sur entre el equipo chileno *Kaos Latin Gamers* y el equipo argentino *Isurus Gaming*. El evento se realizó en el *DirectTV Arena* ante 5000 espectadores y fue transmitido en simultáneo por ESPN+, y le dio la confirmación a *Riot Games* y a LVP que existía interés en el país por este tipo de eventos (además de que *Riot Games* cuenta con toda la información recabada a través de los servidores del juego).

A partir de su arribo a Argentina, la LVP ha organizado sus primeros eventos presenciales en nuestro país en 2018 -finales de los circuitos nacionales de LOL y *Clash Royale*- pero fue a partir del 2019, al crear la Liga Profesional de LOL, que LVP se convirtió en un actor de importancia para la escena nacional y su desarrollo. Dicha Liga consiste de 8 equipos que competían dos días a la semana por premios económicos y un lugar en la Liga Latinoamericana realizada en México y organizada directamente por *Riot Games*. Ya desde sus comienzos la liga de la LVP encontró en la compañía *Cablevisión Fibertel* un socio estratégico, ya que la compañía de cable no sólo comenzó a transmitir los partidos a través del canal 601, sino que también se volvió el principal patrocinador incorporando su nombre al torneo. Así, la primera instancia de la liga se llamó “*Liga Masters Fibertel*” y más adelante cambió su nombre -acompañando el desarrollo del sistema de contenidos *on-demand* de la empresa- a “*Liga Master Flow*”, nombre que mantiene en la actualidad.

Uno de los principales cambios que introdujo la participación de la LVP, además de incorporar un canal de visibilización en vivo en televisión por cable, fue la de requerir de los equipos cierta formalización administrativa-legal para participar en las competiciones. Esto se tradujo en cierta mejora en las condiciones de contratación de los jugadores, que hasta este punto habían sido manejadas mayoritariamente en contratos bajo palabra con las organizaciones, con los riesgos y problemas que ello puede traer aparejado. Es decir, el requisito de la participación en el torneo llevó a cierta profesionalización de las organizaciones y de los jugadores, en tanto los primeros debieron cumplir con requisitos administrativos y legales básicos que les dieron entidad legal como personas jurídicas y marcas; y en el caso de los jugadores su profesionalización vino por el hecho de poseer un

contrato con una organización y percibir un estipendio mensual por su participación en el juego, algo que si bien podía ocurrir en los años anteriores no sólo no era la regla, sino todo lo contrario. Esta estructura competitiva también se consolidó mediáticamente, en tanto LVP no sólo está a cargo de la organización de la competencia sino de su transmisión por cable mediante su acuerdo con *Fibertel/Flow* y por *streaming* en su canal de *Twitch*.

El otro gran cambio que brindó la estructura competitiva y mediática de la LVP, fue la de brindar una competición organizada a lo largo del año y estructurada en dos grandes mitades denominados *splits* (anteriormente se llamaban “apertura” y “clausura” como en el caso del fútbol), lo cual brindó a la escena una estabilidad que no se había observado hasta el momento. A la par que la Liga de la LVP funciona como el vínculo con la escena amateur a partir de los llamados “Circuitos Nacionales”, torneos que permiten al ganador ascender a la “Liga Master”, de manera similar al ascenso en fútbol; pero también con la escena profesional regional, que llevan al ganador de los torneos nacionales a la Liga Latinoamericana de LOL, denominada LLA y disputada en México.

Esto fue posible por contar con el aval de *Riot Games*, quien cedió a terceros -en la mayoría de la región Latinoamericana a LVP- la realización de los torneos nacionales de cada país como clasificatorios para la LLA. La LLA también es un torneo de formato liga pero de mayor nivel, en términos del volumen del premio, de la cantidad de espectadores, y que los equipos participantes son los mejores de cada país. El ganador de este torneo, además de premios monetarios, obtiene el pase al Mundial de LOL o *Worlds*, la mayor competición del juego, midiéndose con los mejores de Europa, Estados Unidos, Brasil y Asia.

A partir del 2020, LVP también empezó a organizar la “*Unity League*” del juego CS:GO, con un formato similar de liga entre diez equipos que se enfrentan dos días a la semana, a lo largo de seis meses divididos en dos *splits*. El equipo ganador además de llevarse un premio en efectivo (3750 dólares a 2021), compite con el ganador de la *Unity League* de España. También ese mismo año, incorporó un torneo del juego de celular Free Fire (juego del género *Battle Royale*, el mismo que el *Fortnite*) denominado “Torneo Nacional *Free Fire* Argentina”, contando también con *Fibertel Flow* como *sponsor* principal.

Todos estos torneos realizaron finales presenciales, principalmente en Vorterix donde aparte del escenario y algún puesto de *sponsors* seleccionados, se reservaba un espacio en la

entrada con *cosplayers*<sup>60</sup> (tanto mujeres como hombres) para que los asistentes pudiesen sacarse fotos con ellas y ellos. El punto más alto de los eventos realizados por LVP -en términos de infraestructura, producción y asistencia- fue la final de LOL de 2019 entre *Isurus Gaming* y *9z team*, dos de los principales equipos del país. Esta final tuvo lugar en el Estadio Obras y contó con 1500 espectadores en vivo y 21 mil que lo siguieron a través de la transmisión por *streaming*.

Otro de los puntos que permite referirnos a una profesionalización de las y los jugadores y organizaciones a nivel nacional, es el hecho que éstos fueron recurrentemente incluidos en organizaciones del exterior y competencias internacionales. Aquello que en 2016 resultó un acontecimiento singular (el subcampeonato de la Selección Argentina de CSGO), a partir de este momento fue un hecho más regular: en tanto equipos argentinos competieron en torneos internacionales y frente a organizaciones de la máxima categoría, principalmente en LOL, CSGO, FIFA y *Hearthstone* pero sin limitarse únicamente a éstos.

Asimismo, esta participación fue ganando relevancia en los medios, principalmente a partir del año 2018. Como vimos en el capítulo anterior, el 83% de las notas de la prensa gráfica sobre los *esports* fueron entre los años 2018 y 2020, junto con el aumento en la transmisión de competencias a través de canales de cable, y la realización de programas de televisión dedicados al *gaming* y los *esports* en canales como *TyC Sports* y *DirectTV*. Todos estos hechos de relevancia mediática y competitiva resuenan en que, como indicamos anteriormente, desde el 2017 fueron presentados tres proyectos de ley vinculados a *esports*; y que, a principios de este período, surgen dos de las Asociaciones de Deportes Electrónicos en el país. Si bien AADE fue la precursora y surgió en 2015 -no teniendo actividad actualmente- DEVA (Asociación de Deportes Electrónicos y Videojuegos) y ADEEMA (Asociación de Deportes Electrónicos y Electromecánicos de Argentina) fueron registradas en 2017 y en 2018 respectivamente y continúan en actividad.

A partir de su surgimiento, DEVA implementó una serie de acciones para reducir la brecha entre los deportes tradicionales y los deportes electrónicos, siendo la más importante la inclusión de disciplinas de *esports* en los Juegos Bonaerenses desde el año 2017. De esta

---

<sup>60</sup> El *cosplaying* (término surge de *costume playing* o “juego de disfraces”) es la práctica por la que seguidores de juegos, películas o series se disfrazan de personajes -reproduciendo de manera artesanal, con un gran trabajo técnico y de producción- los objetos y atuendos del personaje. Las competencias se dan tratando de lograr el máximo de similitud con el personaje original.

manera, equipos y jugadores (a partir de 13 años) de los distintos partidos de la Provincia de Buenos Aires pueden competir en LOL, FIFA y *Clash Royale*, incluyéndose el *Fortnite* en las últimas ediciones por medallas, diploma y periféricos (auriculares, mouses y teclados). Vale resaltar que según DEVA (comunicación personal, 2021) los inscriptos para las diferentes ediciones fueron incrementándose: 2500 inscriptos en 2017, 3500 en 2018, 5800 en 2019 y 12600 en 2020. Este último número da cuenta de la importancia que tomaron los *esports* en un contexto de pandemia.

Este punto de contacto entre la escena deportiva tradicional y los deportes electrónicos fue otro de los principales cambios en este período. Principalmente, por el involucramiento de figuras y entidades deportivas vinculadas al fútbol en los *esports*, siendo la primera de ellas la división de *esports* del Club Atlético River Plate. En 2017, dicho club contrató a un jugador para que lo represente en competencias de FIFA, y en el 2019 incorporaron un equipo de LOL para competir en la Liga de LVP. Posteriormente, se incorporaron Boca Juniors (*Boca Juniors Gaming*) en 2020 con equipos de LOL y CSGO, y San Lorenzo (*CASLA Esports*) en el mismo año con una escuadra de LOL.

Sumado a esto, en 2018 se lanzó la *eSuperliga*, el campeonato oficial de “fútbol virtual” que organiza la “Superliga Argentina de Fútbol”, en la que compiten los clubes de fútbol con el mismo fixture que el campeonato de fútbol tradicional, pero con jugadores que representan a cada club en la modalidad de “*Fut Champions*” de FIFA (es decir que no juegan con los mismos jugadores que sí disputan el partido “real”).

A su vez, en el 2020 se produjo una oleada de nuevos equipos de la mano de figuras reconocidas del deporte, principalmente del fútbol. La más importante, por el volumen de seguidores y por su involucramiento previo en *streaming*, fue la de Sergio “Kun” Agüero. Agüero creó su organización de *esports Krü Gaming* en 2020 y, desde entonces, posee cerca de cien mil seguidores en *Twitter* y 3.2 millones de seguidores en su cuenta personal en *Twitch*. A *Krü* se le unieron durante el 2020: los tenistas Diego Schwartzman con el equipo *Stone Movistar*, Guillermo Coria con *Ualá New Pampas*, el futbolista Sebastián “La Brujita” Verón con *Ebro Gaming*, y Pablo Aimar con *Wygers Argentina*. Estas participaciones se sumaron al basquetbolista Fabrizio Oberto, quien fue de alguna forma el precursor de este involucramiento al fundar *New Indians Esports* (ahora *Intel New Indians*), a finales de 2019.

A partir de este último punto, se puede observar el profundo entramado de marcas y nuevos actores que se produjo durante el 2020, con la presencia de empresas como Movistar, Intel, Ualá, Flow, en su rol de patrocinadores o “*partners*” (término usado habitualmente en la escena), y con la presencia de sus marcas en el nombre del equipo. A lo que se suma que una empresa desarrolladora de *software* de alto crecimiento como lo es Globant haya decidido participar también de la LVP con su equipo *Globant Emerald Team*. Este movimiento coincidió -y podemos aventurar que se explica por ello- con el hecho que nueve de los principales equipos de LOL del país decidieron -a través de un comunicado conjunto publicado en *Twitter*- desvincularse del torneo organizado por la LVP. Esta decisión, que sacudió la escena, tuvo lugar luego de que hubieran presentado ante la LVP un petitorio de seis modificaciones de logística y organización, y que fuera rechazado por la organizadora de la Liga. Se estima que dentro de las peticiones se incluía poder intervenir en la aprobación de nuevos integrantes a la liga y elevar el monto de la bolsa de premios para los concursantes (del total de \$40 mil dólares repartidos en 2020). Esto significaba la baja de prácticamente la totalidad de equipos de la liga, a excepción de *River Plate Gaming* que había ingresado el año anterior y *Undead Gaming* que por haber salido campeón de la primera mitad debía disputar la segunda para obtener la posible clasificación a la Liga Latinoamericana. Asimismo, dejó un vacío que LVP completó con los equipos de deportistas antes mencionados.

Este proceso de cambio da cuenta del nivel de importancia que las organizaciones con mayor trayectoria ganaron en estos últimos años, al punto que pueden tomar una decisión como abandonar la competencia más estable de nuestro país sin que se pusiese en peligro su existencia. Vale resaltar que, de las nueve organizaciones que abandonaron la LVP, sólo continuaron con escuadra de LOL dos de ellos, *Furious* e *Isurus*, pero no en el marco de Ligas nacionales sino compitiendo en la Liga Latinoamericana (LLA). Ambas organizaciones pasaron a integrar la mayor liga competitiva de LOL, a partir de los cambios realizados en 2018, en la que *Riot Games* abrió el proceso de postulación por el cual las distintas organizaciones de *esports* debían presentar un plan de desarrollo a cinco años para que dicho *publisher* eligiese a las ocho mejores que participarían de la liga<sup>61</sup>.

---

<sup>61</sup> Los criterios a tener en cuenta para el plan de desarrollo eran: Plan de marca, Plan de Negocios, Plan deportivo, Experiencia de los dueños, Historial competitivo en la región, Identidad regional, Popularidad en Latinoamérica y Visión compartida a largo plazo. Si bien se desconocen las propuestas de los equipos resulta interesante los criterios que se le exigían a las organizaciones para formar parte de un torneo en tanto da cuenta

En la actual temporada (2021) tanto los equipos de *Isurus* como *Furious* cuentan con dos jugadores de procedencia coreana, tres de diferentes latinoamericanos (Costa Rica, Chile, Colombia y México) y un Argentino, lo que sirve para ilustrar que algunas de las organizaciones que surgieron en el transcurso del período anterior, y apuntaban a una escena internacional, devinieron en empresas con vínculos en mercados globalizados.

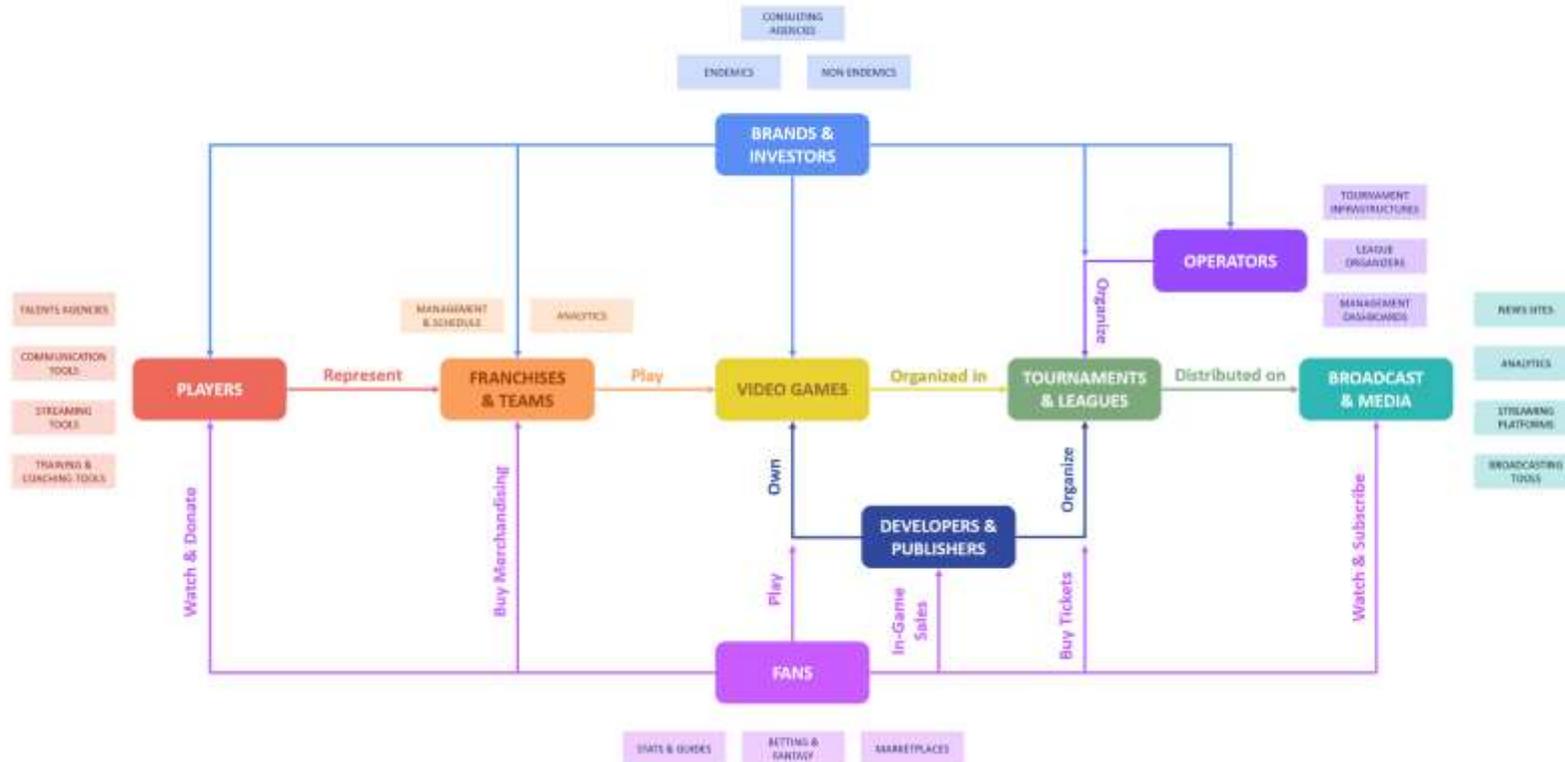
En resumen, durante este período se dio una consolidación de las estructuras de competición y patrocinio nacionales, que permitieron: el afianzamiento y cierta estabilidad financiera de las organizaciones; el aumento de los espectadores y la profesionalización de los jugadores; la incorporación de actores vinculados al deporte tradicional; y la expansión de aquellas organizaciones más exitosas a mercados más grandes como ser el latinoamericano y el brasilero. Todo esto se dio en el transcurso de sólo diez años, lo que da cuenta de la magnitud y velocidad de cambio de la escena. Aunque esto no quita que, en paralelo a estos casos de éxito no hayan habido una gran cantidad de organizaciones y jugadores que no consiguieron alcanzar estos ideales -a menudo invisibilizadas por la propia escena- que busca legitimarse y publicitarse a través de las experiencias positivas.

---

de la formalización y estructura esperada por parte de ellas. Disponible en <https://ligamaster.lvp.global/ar/normativa-y-comunicados/> (Último acceso: 02/2022)

## ESPORTS ECOSYSTEM & LANDSCAPE

© Nicolas Besombes – March 2019



**Imagen 6 - Ecosistema de deportes electrónicos. Crédito: Nicolas Besombes, 2019.**

Disponible en <https://medium.com/@nicolas.besombes/esports-ecosystem-and-landscape-3dbbd653dc2c> (Último acceso: 02/2022)

## 2.3 Principales actores de los deportes electrónicos en nuestro país

Como se desprende de la historia de los deportes electrónicos presentada anteriormente, los actores intervinientes en la escena son múltiples, provenientes de ámbitos diferentes (como los deportes o medios tradicionales) y que han ido incorporándose con el desarrollo de la escena en la medida en que fueron percibiendo a los *esports* como una actividad económicamente sustentable.

En función de ello, nos detendremos aquí para realizar una descripción de los principales actores y características de la escena nacional a partir de lo observado en las competencias a las que asistimos, sus actividades en redes sociales y sus propios testimonios. Esta aclaración es meritoria en tanto no implica un ejercicio de comparación con escenas de otros países, en tanto el alcance de la investigación no lo permite y la pandemia vino a reforzar este punto, aunque dicha comparación será objeto de futuras investigaciones.

Los actores que describiremos aquí son:

- Las y los jugadores, piedra de toque de toda la escena
- Las organizaciones
- Las empresas organizadoras de torneos
- *Streamers, casters* y comentaristas
- Empresas patrocinadoras

### 2.3.1 Las y los jugadores

Las y los jugadores son el actor fundamental de los deportes electrónicos y, a la vez, han sido uno de los principales focos de las investigaciones sobre el tema (Taylor, 2012; Martončík 2015; Taylor, 2016, entre otros). Utilizamos el término fundamental en el sentido estricto del término, es decir, en tanto han sido la base de lo que hoy es una industria billonaria. Las y los jugadores han estado desde antes de que se lo considerara deporte electrónico y son, a la vez, los participantes necesarios de las competencias y el público de éstas.

Un común denominador de los diferentes actores presentados en este apartado es el hecho que todos, a excepción de los *sponsors*, fueron jugadores/as en algún momento de sus vidas. Y, mayoritariamente, continúan siendo jugadores más o menos casuales de videojuegos,

continuando con lo que consideran un aspecto importante de su desarrollo en la niñez o la adolescencia y que, en muchos de estos casos, ha construido su carrera.

En términos demográficos, la mayoría de los jugadores (sin diferenciación de nivel de profesionalismo) son varones (ENCC, 2015 y 2017), punto que retomaremos en el cuarto capítulo. Se trata también de sectores de clase media, en función de los testimonios de los jugadores, que mencionan contar con dispositivos de juego y acceso a internet desde una edad temprana (cuando no era tan difundido contar con ello), aunque también, en algunos casos, el acceso inicial fue en lugares de juego público como *cibers* o locales de juego en línea. Otra marca de cierta estabilidad económica, y que hace factible que se puedan dedicar a los *esports*, es el hecho que en la actualidad mencionan que cuentan con el apoyo económico de sus padres como sostén (en términos habitacionales y de alimentación) y que su participación en los *esports* funciona como forma de financiación de consumos y salidas, y mejora del equipamiento de juego.

Asimismo, originalmente se contemplaba relevar a través de entrevistas con las madres y padres de las y los jugadores a los fines de conocer su trayectoria respecto de la tecnología y su perspectiva de la participación de sus hijos. Sin embargo, por la pandemia del COVID-19 las entrevistas se realizaron mediante llamada de voz en diferentes plataformas, y recibimos una respuesta negativa por parte de las y los jugadores para entrevistar a sus padres y madres, por lo que nos valemos de cómo ellos explican dicho vínculo. En estos testimonios fue general la mención a que el apoyo de los padres se modificó al percibir ingresos económicos a través de su participación en las competencias, en algunos casos cambiando de una percepción absolutamente negativa a una positiva (similar a lo encontrado en Kopp, 2014), y en otros reforzando el apoyo a la libertad de opción de su carrera y trayectoria. Estos puntos serán profundizados en el tercer capítulo.

Teniendo en cuenta las narrativas que aquí presentamos se identifica que los jugadores son quienes modifican sus proyectos de vida hacia roles que no consideraban oportunamente, cómo ser entrenadores, analistas, relatores, directivos de una empresa, organizadores de torneos, etcétera. Hay un intento de permanecer vinculado al mundo de los *esports* aún cuando no se alcanza el sueño de convertirse en jugador profesional -o luego de haberlo alcanzado- aunque ya sea en otros roles. Asimismo, hay quienes nunca tuvieron intención de dedicarse profesionalmente como jugadores, pero buscan aunar su interés por los videojuegos

con su profesión o trabajo, como es el caso de psicólogos deportivos, periodistas, diseñadores gráficos, por mencionar algunos.

Por otro lado, es en las y los jugadores donde se ha puesto el foco de lo deportivo, haciendo principal énfasis en la cuestión corporal respecto a otras disciplinas deportivas (Ferrari, 2013; Jenny et al, 2016; Kari & Karhulahti, 2016; Hernández Moreno, 2017; Sousa et al, 2020). La idea de atleta o deportista habitualmente difundida es la de alguien que hace un uso extensivo de su cuerpo, por lo que se ha investigado qué implica el uso del cuerpo en *esports*; en algunos casos midiendo cuantitativamente el gasto energético, flujo sanguíneo y ritmo cardíaco de los jugadores al momento de jugar (Sousa et al, 2020).

Los jugadores son el núcleo de la escena de los deportes electrónicos en función de los aspectos que mencionamos anteriormente, pero principalmente porque le brindan aquello que es central a cualquier deporte, es decir, la competición. A la vez, son las y los jugadores los que, a partir de analizar y competir en el juego, y desarrollar estrategias y tácticas, van aumentando el nivel en el que se compite, generando así una escena deportiva.

En lo cotidiano, tanto las y los jugadores amateurs y profesionales que entrenan a los fines de progresar como jugadores, lo hacen no solamente dedicando horas de juego sino también viendo a otros jugar, razón por la cual Hamilton define a los *esports* como “juego y observación de alto nivel de juegos digitales” (Hamilton et al, 2012). Observar a otros jugar, posee múltiples usos o motivos: por mero entretenimiento -pero que requiere un conocimiento del juego para entender qué está sucediendo-; pedagógico, para aprender jugadas o estrategias; y comunitario, en tanto conocer y comentar partidos o videos forma parte de los consumos esperados por los jugadores, ya sea en plataformas como *Twitch* o *Youtube*, y al encontrarse frecuentemente en dichas plataformas se construyen lazos entre ellos. Un efecto adicional que posee el hecho de ver a otros jugar, tiene que ver con reforzar el componente aspiracional de los deportes electrónicos que hemos mencionado anteriormente. Es decir, que existan jugadores que alcanzan niveles de profesionalismo o semi profesionalismo en las competiciones, o alcanzan un éxito económico a partir de sus transmisiones en *Twitch* (y en pocos casos ambas a la vez), permite que los jugadores contemplen ese camino como una posibilidad y busquen dedicarle su tiempo y energía a progresar.

Como desarrollamos en el capítulo anterior, este punto es mencionado por Stebbins (1992), quien indica que el componente económico de los profesionales es un factor importante en

tanto los casuales y amateurs se ven interpelados por ello y buscan también alcanzarlo. Sin embargo, como en otras esferas de actividad o pasatiempos, las posibilidades y opciones para alcanzar dicho nivel son limitadas, aún más en el caso de los *esports* cuyo ecosistema se encuentra aún en desarrollo. Por ello, puede pensarse en el abanico de jugadores casuales, amateur, semi-profesionales y profesionales como una pirámide en la que cuanto más arriba se está, se reduce el número de jugadores.

Esta dificultad de construir una carrera en *esports*, es uno de los factores que explican que la edad de “retiro” de los jugadores se encuentre entre los veinticinco y treinta años (Ridenhour, 2020; Tani, 2018). A partir de dicha edad, las y los jugadores se perciben como “grandes”, lo que genera que contemplen conversiones de carrera a otros roles dentro de la escena a una edad menor que la que se da en otros deportes (como futbolistas que devienen directores técnicos).

Otra posibilidad para muchos/as, es la de cambiar de videojuego, al encontrar estructuras competitivas con mayores oportunidades como sucedió desde mediados del 2021 con el caso de jugadores de CSGO y el juego *Valorant*<sup>62</sup>, y habitualmente, las y los jugadores que realizan este traspaso lo hacen entre juegos de un mismo género (Disparos en primera persona, MOBA). Esto se ve particularmente en los casos de jugadores y jugadoras que argumentan que lo que ellos/as disfrutan es competir, independientemente del juego, y quienes en muchos casos, ya competían en otros juegos o deportes antes de ingresar a los *esports*.

Su trayectoria como jugadores/as está también dada por su movilidad entre equipos, su posibilidad de integrar el *roster* de organizaciones de mayor estructura y prestigio, es decir su “fichaje” dentro del mercado de pases en la escena. En esta línea, uno de los mayores logros a los que se aspira es el integrar equipos en el exterior, principalmente en el caso de organizaciones brasileñas, norteamericanas o europeas.

### **2.3.2 Las organizaciones, “clubes” o equipos de *esports***

Como hemos visto en el apartado anterior, las organizaciones o “clubes de *esports*” se fueron profesionalizando, a lo largo de los veinte años de historia en nuestro país, y se han

---

<sup>62</sup> El *Valorant* es el juego de disparos en primera persona publicado por *Riot Games* a mediados del 2020, pero que durante 2021 consolidó su estructura competitiva con una solidez similar a la de los otros juegos de la misma empresa, lo cual atrajo a equipos y jugadores del CSGO (que no cuenta con igualdad de oportunidades en términos competitivos) a dedicarse a entrenar en el juego nuevo.

convertido de agrupaciones de amigos o conocidos a consolidadas empresas “*multigaming*”, con oficinas y equipos en el exterior.

Esta profesionalización, a diferencia del criterio económico que utilizamos para diferenciar a los jugadores -criterio que no es aplicable en tanto las finanzas de las organizaciones no son accesibles y existe cierto “secretismo” sobre los aspectos económicos y legales de las organizaciones-, puede analizarse a partir de la estructura que poseen. Es decir, su profesionalización puede medirse en: su alcance en la región, es decir, si se limita a Argentina o posee equipos o estructura en otros países; la cantidad y diversidad de funciones del personal o *staff* con el que cuentan; y también, la importancia o peso económico de sus patrocinadores. Estos criterios son los utilizados por la asociación DEVA para brindar una certificación de que tanto organizaciones, organizadores, ligas, y comunidades están “comprometidas con el crecimiento de los deportes electrónicos y los videojuegos en el país”<sup>63</sup>. Para ello dividen a las organizaciones (“Club de esports”, según el término de la Asociación) en tres categorías cada una con sus requerimientos:

**CERTIFICACIÓN "A" (Profesional).**

- Cumplir y compartir los valores de DEVA.
- Estructura mínima: Staff Administrativo/Staff Deportivo. (obligatorio).
- Personería Jurídica. (obligatorio).
- Registro Marca a nombre de la persona jurídica declarada. (obligatorio).
- Contratos con Staff y Jugadores. (obligatorio). Reglamento Interno. (Obligatorio). Jugadores registrados en el Registro Único de Jugadores DEVA.
- Plan de Redes sociales: (obligatorio).

**CERTIFICACIÓN "B" (Semiprofesional).**

- Cumplir y compartir los valores de DEVA.
- Compromiso con las Condiciones de Certificación.
- Estructura mínima: Staff Administrativo/Staff Deportivo.
- Capacidad de facturar. (obligatorio). // Monotributo.
- Registro de marca.
- Reglamento Interno.(obligatorio).
- Redes sociales: +2.(obligatorio).
- Jugadores registrados en el Registro Único de Jugadores DEVA. (Obligatorio).

**CERTIFICACIÓN "C" (Amateur).**

- Cumplir y compartir los valores de DEVA.
- Compromiso con las Condiciones de Certificación.
- Redes sociales: +1.
- Seguidores: +1.000. (en una misma red social).
- Logo propio en PNG/PDF fondo transparente. (obligatorio).

---

<sup>63</sup> Disponible en: <https://www.deva.org.ar/Certificaciones/> (Ultimo acceso: 02/2022)

Es interesante que, de acuerdo con dicha asociación, el profesionalismo de las organizaciones sea medido en términos económicos, administrativo-legales, pero también de comunicación o difusión en redes sociales. Esto obedece a que se espera, algo que también termina aplicando para las y los jugadores, que participen activa y responsablemente en las redes (en la actualidad *Twitter* y anteriormente *Facebook*), como canales principales para la difusión de novedades y comunicados.

Otra de las pautas para medir el crecimiento o estructura de una organización es la cantidad de equipos de juegos diferentes que posee. Si bien esto no es un indicador de profesionalismo -en tanto pueden poseer varios equipos pero sin ningún tipo de formalización de contratos o estructura administrativa-, sí es una de las formas con las que anteriormente (específicamente durante el segundo momento, 2010-2016) las organizaciones mostraban e interpretaban su crecimiento.

En la actualidad, además de que una organización puede tener equipos o *rosters* en diferentes *esports*, o contar con jugadores suplentes (para el caso de lesiones o problemas de conexión), puede contar con más de un equipo en un mismo juego y que compiten en ligas de distinto nivel. Esta diversidad, habitual en otros deportes como en fútbol, bajo el nombre de “inferiores”, en las organizaciones de *esports* se suele conocer como el equipo “*Academy*”, aludiendo a que se trata de un equipo que está aprendiendo. Otra posibilidad, es que las organizaciones cuenten con un equipo de jugadores y otro de jugadoras (conocidos como “equipos fem”) para participar de aquellas competencias únicamente para equipos femeninos, diferenciación que trataremos en el cuarto capítulo.

Por último, a partir del tercer momento (desde 2017 en adelante) las organizaciones se expandieron hasta abarcar no sólo equipos y jugadores/as que los representan en competencias, sino también poseen contratos con *streamers* o creadores de contenido que los representan en la plataforma *Twitch*. En este caso, en tanto no hay un mérito deportivo o competencia, las organizaciones obtienen de las y los *streamers*: una mayor visibilidad ante su comunidad de seguidores, difusión de novedades del equipo a través de los *streams*, y el reconocimiento a partir de “apoyar” a los/as creadores de contenido. Para las y los *streamers*, esto implica un reconocimiento de la relevancia de su canal y les brinda, habitualmente, un ingreso económico adicional a los ya obtenidos a través de la plataforma de *streaming*.

Este vínculo entre *streamers* y organizaciones resulta muy interesante en los casos de los equipos *9z team* y *Coscu Army* que surgieron, en 2018, por parte de Francisco “Frankkaster” Postiglione y Martín “Coscu” Pérez Disalvo respectivamente. Si bien ambos inicialmente fueron jugadores amateur de *esports*, hicieron la parte más importante de sus carreras como *streamers*, principalmente en el canal de *Twitch* de Coscu (plataforma en la que Coscu posee más de 2 millones de seguidores y récords de audiencia en toda América Latina). “Frankkaster” -como se lo conoce habitualmente en la escena- decidió tener su propia organización de *esports* fundando *9z team*, hoy una de las organizaciones de *esports* más importantes de América Latina. Según una entrevista que “Frankkaster” brindara a la revista *Rolling Stone*<sup>64</sup>, hoy es el “director de una empresa con más de 160 personas trabajando, entre jugadores contratados por temporada y el staff fijo”. Un proyecto similar realizó “Coscu” al fundar su organización “*Coscu Army Esports*”, que compete actualmente en *CSGO* en la *Liga Unity* de LVP. Ambos casos resultan importantes porque constituyen figuras que surgieron a partir del *streaming*, porque en la actualidad cuentan con cientos de miles de seguidores, y a la vez, están al frente de organizaciones de *esports* que poseen *streamers* que los representan y que poseen miles de seguidores en *Twitch*, lo que genera una especie de “historia circular”.

El punto más alto del -a veces conflictivo- vínculo entre estos dos *streamers*, y que da cuenta de la masividad de seguidores, fue la realización de un *showmatch*<sup>65</sup> del juego *CSGO* entre sus dos organizaciones (*9z team* y *Coscu Army Esports*). Este partido se llevó a cabo en el autocine de La Rural de la CABA, en el mes de noviembre de 2020, es decir, en el contexto de DISPO (Distanciamiento Social Preventivo y Obligatorio). El evento colmó la capacidad máxima de 120 vehículos y fue presenciado a través de *Twitch* por 100 mil espectadores.

Asimismo, las organizaciones más grandes suelen invertir en la adecuación como *Gaming Houses* o *Gaming Offices* de casas o departamentos, lugares en los que los equipos utilizan para entrenar, diferenciándose en el hecho de que las primeras implican la convivencia de los jugadores, mientras que las segundas es un espacio compartido de entrenamiento<sup>66</sup>. Esta infraestructura, buscada por las organizaciones por tres motivos: brindar prestigio a la

---

<sup>64</sup>Disponible en: <https://www.lanacion.com.ar/revista-rolling-stone/frankkaster-el-streamer-que-pisa-fuerte-en-el-negocio-de-los-esports-y-va-por-todo-nid06052021/> (Último acceso: 02/2022)

<sup>65</sup>Un *showmatch* es un partido único por fuera de las estructuras de torneos o ligas por lo general entre dos equipos de renombre.

<sup>66</sup> El uso del término *office* refuerza este punto en contacto del juego competitivo como trabajo y parece alejarlo brevemente de la noción de deporte.

organización, y aún más si es en el exterior; proveer un espacio en el que las y los jugadores puedan aplicarse al juego en contacto estrecho con los otros miembros del equipo y el equipo técnico, y con una mayor dedicación y concentración (sin posibles interrupciones de la vida familiar); y en tercer lugar, evitar problemas de conectividad de los jugadores al momento de competir en eventos *online*, punto que cobró adicional importancia a partir de la cancelación de los eventos presenciales a partir de la pandemia. A su vez, el hecho que los jugadores estén “concentrados” en una *gaming house* o *gaming office*, facilita el accionar de personal técnico como nutricionistas y preparadores físicos. Este *staff* es incorporado por las organizaciones más grandes en tanto plantean que aumenta el rendimiento de las y los jugadores, y aleja a las organizaciones de los prejuicios negativos asociados al *gaming* (principalmente el sedentarismo y mala alimentación), acercándose simultáneamente a la idea de institución deportiva.

Esta estructura de personal técnico y estructura deportiva se conjuga con otros dos aspectos de las organizaciones: el empresarial y el de comunidad. Respecto del primer punto, a medida que aumentan su estructura y las inversiones económicas, las organizaciones suelen incorporar profesionales de asesoría legal y comercial a los fines de evitar inconvenientes con los jugadores y ligas. A la vez que es incorporado -un punto crucial para su subsistencia- para tratar eficientemente con los requisitos de las empresas patrocinadoras y conseguir mayores aportes. Estas asesorías se observan en en las campañas de publicidad que las organizaciones coordinan con sus *sponsors* y en los comunicados que las organizaciones publican frente a situaciones de índole legal, como pueden ser: situaciones de retraso en los pagos, reclamo de parte de torneos o jugadores, actitudes o dichos antideportivos de algún miembro del equipo. Esta estructura administrativa suele ser invisible en las redes y páginas de las organizaciones - a excepción de los dueños que suelen ser figuras conocidas en la escena-, pero en los casos en que es referenciado aparece a través del uso de jerga empresarial anglosajona, con términos como *CEO*, *COO*, *community manager*, *press release*, *marketing*, etc.

En lo que concierne a las interacciones con la comunidad, se observa en las redes sociales de las organizaciones una alternancia entre una comunicación seria y cierta actitud lúdica, como por ejemplo, suelen publicarse memes de los rivales y menciones provocadoras a jugadores o personalidades de la escena, lo que se conoce habitualmente como “picanteo”.

A su vez, a lo largo de la trayectoria de las organizaciones, éstas van generando seguidores y cierta fidelidad por parte de ellos, similar a las hinchadas de fútbol, pero con un grado menor de exclusividad. Es decir, quienes alientan por una organización pueden hacerlo por otra si su preferida no participa. En los eventos presenciales, las “hinchadas” de las organizaciones suelen vestir la camiseta del equipo e imitan formas similares a las de los equipos de fútbol, copiando parte del *folklore* y símbolos como las canciones y el uso del bombo. Uno de los puntos más altos de esta *futbolización* de los *esports* fue la mencionada final de LOL entre *Isurus Gaming* y *9z team* en el estadio Obras.

Un ejemplo interesante en esta relación entre comunidades de seguidores, organizadores y jugadores, bajo la óptica de este contraste entre la (a veces pretendida) seriedad de la escena y la informalidad de la comunicación en redes, lo constituye la cuenta de *Twitter* “Por qué hay bardo?” (@porquehaybardo). Dicha cuenta se propone difundir “dónde y por qué se pudo en la escena de *gaming*, *esports*, etc.” a través de relevar los conflictos -a veces de gravedad legal- entre los actores de la escena; y que abarcan desde agresiones verbales entre jugadores en redes, reclamos de sueldos a organizaciones, a denuncias de acoso. A partir de 2021, iniciaron un programa de notas y entrevistas en la plataforma *Twitch* en la que convocaban a personalidades de la escena para ser entrevistadas y comentar los “bardos” que ocurrieron durante esa semana.

### **2.3.3 Las organizadoras de torneos**

Las empresas organizadoras de torneos también se consolidaron durante la década del 2010, a partir de los cambios en las estructuras de competición y la concentración en un número menor de empresas a nivel nacional. Así, aquello que en un primer momento era gestionado por los propios dueños de *cibers*, con variables en términos de producción, premios y organización, fue realizado mayoritariamente por dos empresas a nivel nacional - *Localstrike* surgida en 2001 y Temporada de Juegos en 2013- o bien por la LVP a partir de 2017.

Las formas en las que se realizan las competencias dependen mayoritariamente del nivel de libertad que los organizadores poseen de parte del *publisher*. Según los modelos de estructura competitiva mencionadas anteriormente, puede tratarse de un modelo más controlado como *Riot Games* (LOL) y un modelo más abierto como *Valve* (CSGO). En este segundo caso, las

empresas organizadoras pueden decidir libremente sobre más aspectos de la competencia en tanto no deben responder ante el *publisher*, que en términos legales posee control y decisión sobre su propiedad intelectual. Es decir, dependiendo del juego pueden existir mayor o menor cantidad de organizadores de torneos y competencias, y en la actualidad sólo un número reducido de ellos tienen las capacidades técnicas y el personal para llevarlos a cabo de manera presencial (aunque luego de la pandemia prácticamente la totalidad de los eventos sean *online*).

Además de los *publishers*, el otro vínculo que las empresas organizadoras deben manejar frecuentemente son los *sponsors* de los eventos, que pueden o no ser los mismos que patrocinan a las organizaciones. Habitualmente, los eventos funcionan como un espacio en el que las marcas se presentan -y prueban su contacto con la escena- antes de involucrarse más al auspiciar una organización o una liga.

Junto con la llegada de la LVP, quien organiza y supervisa la liga más importante de los principales *esports* del país, surgió IESA [*International Esports Association*] en 2017, que organiza la competencia en la modalidad “Clubes Pro” del juego FIFA. En dicha modalidad se enfrentan once jugadores por equipo, cada uno controlando un personaje dentro de la cancha, de manera similar a un partido de fútbol tradicional. IESA surgió originalmente como una comunidad de equipos y jugadores, pero representa hoy la principal referente en competencias de esta modalidad en toda latinoamérica, cuenta con *sponsors* como Coca-Cola o HyperX y suele ocupar uno de los espacios más importantes (y más amplios) dentro de las convenciones de videojuegos *Argentina Game Show* realizadas anualmente.

#### **2.3.4 Streamers, casters y comentaristas**

Los relatores o *casters* -como son conocidos en la escena- son aquellos que narran la acción de los juegos, describen no sólo lo que se ve en escena sino también muchas veces interpretan las decisiones de los jugadores o equipos, proveen información adicional o simplemente llenan los huecos de contenido en la transmisión. Complementariamente, los comentaristas suelen brindar estadísticas, datos o análisis de las jugadas en los momentos en que no transcurre la acción de juego más intensa. Ambos roles encuentran un parecido en las transmisiones de fútbol y, así como en ese caso, requieren una preparación importante de cara a los encuentros y conocer de antemano: las formaciones o opciones de juego, estrategias

típicas de los jugadores o equipos, la trayectoria que los llevó hasta ese punto de la competencia, el historial de partidos, etc. Asimismo, como mencionamos al principio de este apartado respecto de los jugadores, los casters y comentaristas son o han sido jugadores, no necesariamente de nivel profesional, pero deben tener un entendimiento muy claro del juego, sus opciones y el *meta*, para comprender y poder explicar las decisiones y acciones de los jugadores.

En el caso de las transmisiones por *Twitch*, es habitual también que en las pausas de la competencia los *casters* lean los mensajes en el chat de la transmisión, respondan preguntas o traigan a colación datos para entretener a la audiencia; lo cual en los casos de problemas técnicos o demoras, pueden extenderse por varios minutos y en algunos pocos casos, por horas. Otro punto en común entre relatores en deportes electrónicos y deportes tradicionales es que, a excepción de las instancias entre un momento del partido y otro, su presencia es mayoritariamente a través del relato, es decir no suelen aparecer en cámara.

Los *casters* y comentaristas, al comenzar en su trayectoria, suelen no percibir ingresos por su tarea ya que lo hacen para acompañar a los organizadores del torneo, por invitación de conocidos o amigos, o por adquirir experiencia en la escena. A medida que la comunidad y los organizadores los conocen y aprecian, son convocados más regularmente a los eventos, por los cuales pueden empezar a percibir un ingreso y convertirlo en su profesión.

Paralelamente, los *casters* y comentaristas pueden transmitir eventos por su cuenta en sus canales de *Twitch*, por lo que existe una semejanza grande entre *streamers* y *casters*. La diferencia radica en que las y los *streamers* suelen transmitirse participando activamente de los juegos, aunque existe una gran cantidad de contenido de *streamers* que “reaccionan”<sup>67</sup> a contenido realizado por otro. La particularidad radica, entonces, que los relatores reaccionan a dicho contenido en tiempo real, comentando y conversando con la comunidad a través del chat, mientras que las y los *streamers* reaccionan por lo general a contenido ya publicado. A su vez, a diferencia de su rol habitual en competencias, dentro de sus *streams* los *casters* pueden aparecer en cámara, como suelen hacerlo otros *streamers*.

---

<sup>67</sup> Los videos o contenido de “reacción” son un estilo de producción habitual en plataformas como *Twitch* o *Youtube* en los que, la persona que transmite se filma mientras ve o escucha otro video, película o canción. Aunque se suele compartir el contenido al cual se está reaccionando (y a veces por temas de *copyright* no se puede) lo atractivo es la reacción de quién está siendo filmado, a menudo con la aclaración que es la primera vez que lo ve o escucha.

### 2.3.5 Las empresas patrocinadoras

Como mencionamos anteriormente, en los comienzos de la escena -su época casual y amateur-, era muy raro que un equipo tuviera un *sponsor*, principalmente porque las marcas desconocían qué eran estas competencias de videojuegos, y porque no siempre tenían un retorno de su inversión. Las primeras marcas en hacerlo, llegaron a través de vínculos con alguno de los miembros del equipo, por conocer que estas competencias sucedían en otras partes del mundo, o bien y por lo general, por tratarse de marcas ya vinculadas al *gaming*. De esta manera, las primeras empresas patrocinadoras de los *esports* en Argentina fueron, en su mayoría, empresas de productos informáticos. En la actualidad, se suele hablar de marcas “endémicas” para referirse a marcas que son “propias del sector” y marcas “no endémicas” para aquellas que incursionan recientemente en la escena. Las marcas endémicas ya no están integradas sólo por empresas de productos informáticos, *hardware* y *software*, sino que cuentan también con empresas que vieron una oportunidad dentro de la escena y se posicionaron rápidamente dentro de los consumos de los jugadores; como son las bebidas energizantes *Red Bull* y *Monster* que en algunos casos auspician organizaciones (como el caso de *Red Bull* y *9z team*) pero en la mayoría de los casos suelen patrocinar eventos.

A partir del tercer momento -aquel que denominamos como de “profesionalización”, desde el año 2017 en adelante- no sólo se vio un incremento en la participación de marcas endémicas en una mayor cantidad de equipos, sino también un aumento de marcas que antes no habían tomado contacto con la escena y ahora ingresaban con un equipo o torneo particular.

Paralelamente, marcas cada vez más grandes (en términos del volumen de negocios que manejan) ingresaron a los *esports*, a través de inversiones que -como suelen indicar las y los jugadores- hacen “crecer” la escena. Esto es visto simultáneamente como algo que es necesario en el país, y a la vez genera el temor de qué sucederá con tal equipo o liga si ese patrocinio deja de estar disponible el día de mañana. Es decir, para los actores, la inversión económica de las marcas es importante pero debe ser una inversión sostenida, de lo contrario se crean “burbujas” que afectan el desarrollo organizado del *ecosistema* de deportes electrónicos. En la actualidad, dentro de dicho ecosistema de empresas se encuentran marcas de: *Hardware* (Aorus, CoolerMaster); Periféricos (Logitech, HyperX); plataformas de *streaming* (Twitch y Booyah!); sitios o plataformas de comercio electrónico (Maycam o

Aftech; telefonía (Alcatel, Claro, Motorola, Club Personal); proveedores de internet (Flow, Movistar); finanzas y billeteras virtuales (Ualá, Brubank); comidas y bebidas (Burger King, Rocklets, Dean & Dennys, Redbull) y otras<sup>68</sup>.

Otro aspecto a considerar es que, además de las empresas que patrocinan ligas y no organizaciones (como por ejemplo BGH y la Liga de *League of Legends* de la LVP), no todas las empresas que auspician a una organización lo realizan de forma permanente o con el mismo grado de involucramiento comercial. Algunas pueden acordar una acción concreta en las redes de una organización, un compromiso mayor como figurar en la camiseta del equipo para ese año, o ser incorporados dentro del nombre de la organización (como *Intel New Indians*, *Flow Nocturns Gaming*, o *Stone Movistar*). El común denominador en todos estos casos, es que las marcas buscan -y obtienen- una visibilidad dentro de un ecosistema y un grupo o “población objetivo” específico, que no sólo es un grupo que se caracteriza por sus consumos<sup>69</sup> sino que suele entablar lazos de fidelidad con las marcas que reconoce como aquellas que “apoyan a la escena”.

Las marcas de indumentaria deportiva como Adidas y Nike constituyen un grupo de marcas que únicamente se observan en aquellas organizaciones de *esports* que provienen de clubes de fútbol, como *River Plate Gaming* o *CASLA esports*. Se trata de grandes marcas que aún no ingresaron de lleno en la escena pero que han dado un paso importante en tanto Adidas patrocina a la organización “*Ualá New Pampas*” del tenista Guillermo Coria. Esto resulta de gran interés para la escena nacional, no sólo por tratarse de una marca de relevancia mundial como es Adidas, sino porque acerca al deporte tradicional a los *esports*.

En relación a este punto, a continuación nos detendremos en las principales teorías respecto de las diferencias y aspectos en común entre deportes tradicionales y electrónicos, y analizaremos los debates que su estatus como deporte ha traído aparejado.

---

<sup>68</sup> Obtenido del relevamiento realizado por Mariano Bourgeois y Romain Martin para los equipos de LATAM. Disponible en: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1\\_a-tabtH20BRf4bJivQxd8yssl92uci39dhMErmPjAc/edit#gid=0](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1_a-tabtH20BRf4bJivQxd8yssl92uci39dhMErmPjAc/edit#gid=0) (Último acceso: 02/2022)

<sup>69</sup> La demografía de los *gamers*, como es vista habitualmente en menciones de *marketing* y notas periodísticas, es vista como un grupo caracterizado no sólo por su interés y consumo de videojuegos y productos informáticos asociados; sino por el consumo de los productos cuyas marcas aparecen en eventos (Red Bull, Monster, Doritos, Burger King). Esta vinculación refuerza, y se asienta, en los prejuicios de sedentarismo y mala alimentación que atraviesan a las y los jugadores.

## 2.4 Presentación de las principales teorías sobre la “deportividad” y los *esports*

Desde el surgimiento de los deportes electrónicos uno de los principales temas abordados es su estatuto de deporte. Así, la mayor parte de las investigaciones académicas, artículos periodísticos, proyectos de legislación y regulación, se centran en la pregunta respecto de la *deportividad* de los *esports*. ¿Constituyen un deporte? ¿Deben ser reconocidos como tales?.

Partiendo de dichos interrogantes, analizaremos en este apartado los principales ejes y argumentos utilizados para posicionarse a favor y en contra de su reconocimiento. En primer lugar, retomaremos la relación entre juego y deporte para identificar una definición “base” de deporte. En segundo lugar, recuperaremos los enfoques que hacen hincapié en la corporalidad como aspecto fundamental del deporte “no electrónico”. En tercer lugar, analizaremos los argumentos que se posicionan desde la *institucionalización* para considerar la deportividad de los *esports*, para luego contemplar aquellos enfoques centrados en leyes y marcos normativos. Finalmente retomaremos los puntos en común habitualmente propuestos por quienes se encuentran a favor del reconocimiento para dar lugar a nuestra propia posición.

### 2.4.1 La tríada espinosa: Jugar, juegos y Deportes (*play, games* y *sport*)

Suits (1988) define como la “tríada espinosa” [*tricky triad*] al conjunto integrado por los juegos, el juego y el deporte, o el “jugar, los juegos y el deporte” [*games, play and sport*] ya que, además de la complicación que supone la diferencia entre *play* y *game* que hemos presentado en el capítulo anterior, es difícil de explicar qué tanto de juego poseen los deportes.

Parte de este inconveniente, que Suits trabaja desde la filosofía, obedece a que se suele asumir que el deporte es una forma de juego que adquiere un *plus*, habitualmente bajo la forma de reglas o complejizaciones adicionales, o bien por cierta institucionalización.

Recordemos que la noción de “deporte” tanto en inglés y español, proviene etimológicamente del término anglo-francés “*disporter*” que se vincula a buscar diversión, idea con la que se suele asociar al juego, y constituye la principal explicación por parte de las y los jugadores de por qué juegan.

Recuperando la definición de juego de Suits (1967):

Jugar un juego consiste en actuar de tal manera que se dé un determinado estado de cosas poniendo únicamente los medios permitidos por reglas específicas, habida cuenta de que los medios permitidos son de un alcance más limitado que lo que serían en ausencia de esas reglas y que la única razón para aceptar dicha limitación es hacer posible esa actividad (Suits, 1967:5, traducción propia)

Esta definición es habitualmente conocida de manera más somera como “el intento voluntario de superar obstáculos innecesarios” (Suits, 1990). A partir de estas definiciones, Suits construye una definición de deporte en la que éste es un juego que cumple cuatro condiciones: 1) que es un juego de habilidad; 2) que la habilidad es física; 3) que el juego tiene un amplio grupo de seguidores y; 4) que el juego posee cierto nivel de estabilidad.

Consideramos esta conceptualización -a pesar de su generalidad y que no resuelve el problema aquí en cuestión- porque suele ser retomada en las reflexiones sobre deportes, y porque contiene los dos elementos que representan las posturas en el caso de los *esports*. Nos referimos a las menciones a la habilidad física y al amplio grupo de seguidores que desarrollaremos más adelante.

Retomando otro autor clásico que ha trabajado la relación entre juego y deporte, Caillois (1994) indica que los deportistas se encuentran más cerca de trabajadores que de jugadores, en tanto la seriedad con la que se practica el deporte es una forma de contaminación de la actividad lúdica (Brock, 2017). Por ende, ésta deja de ser libre e improductiva y pasa a practicarse con el fin de obtener provechos económicos.

Radica aquí en la concepción de Suits y también de Caillois, uno de los problemas que encuentra Schneider (2001). Para dicho autor, se trata de un “error categorial” ya que mezclan requisitos estructurales del deporte (aquellos cuatro elementos mencionados anteriormente) con un cierto “componente actitudinal” o razones intrínsecas o extrínsecas para participar.

Este mismo componente actitudinal de las definiciones es remarcado por Juul (2005) como *contraintuitivo*, en tanto en una misma actividad pueden haber participantes con motivos diferentes (como por ejemplo, una maratón puede integrar corredores profesionales y gente que corre por diversión), lo que implicaría que simultáneamente es y no es un juego. La salida que propone Juul a este problema, es contemplar el contexto con los que se suele asociar a una actividad y sus consecuencias. Así, se tiende a pensar que algo no sea un juego si sólo lo hemos vivido como una actividad con consecuencias “serias”, a pesar de que pueda ser considerado como tal. Por ejemplo, las dinámicas de compra y venta de acciones en la bolsa

podrían ser consideradas como un juego en el que los participantes están tratando simultáneamente de ganar a través de sus acciones, pero por contexto sabemos que no lo es. En cambio, en el caso del deporte profesional, conocemos que esa misma actividad existe como juego, pero la diferencia es que, en el contexto de un partido profesional, se plantea de antemano (y así fue negociado) que su resultado tiene efectos en términos económicos y de la carrera de los participantes (Juul, 2015). La propuesta de Juul a este inconveniente nos aleja del problema de la consideración de lo actitudinal a nivel individual, pero nos sitúa de lleno en la necesidad de interpretación de los diversos contextos, por lo que no necesariamente es un avance.

Consideraremos la propuesta de Schneider, quien plantea que “el estatus lúdico es irrelevante a la hora de catalogar una actividad como un juego o un deporte” (Schneider, 2001), para a partir de ella buscar otra forma de pensar la relación entre estos términos. Aunque, para ello, debemos abandonar la idea de juego como concepto principal, para enfocarnos desde otro de los elementos que menciona Suits, la fisicalidad.

Así, Rodríguez Ten (2018) y otros autores de habla hispana, retoman la definición de deporte de la Real Academia Española: “Actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas.” (RAE, 2021). Vemos aquí que el punto central está puesto en la actividad física y no sobre el juego, el cual aparece como una actitud o forma de realizar la actividad, postura que ya descartamos junto con Schneider. En segundo lugar, el juego aparece en esta acepción como opuesta a la competición, la cual identificamos anteriormente como el núcleo de los deportes electrónicos (la práctica competitiva de videojuegos). Por lo tanto, este enfoque no resulta útil para pensar correctamente el problema, aunque sí para enfocarlo desde la noción de la actividad física como base del deporte, aspecto sobre el cual nos detendremos a continuación.

#### **2.4.2 La fisicalidad y la motricidad corporal como principal rasgo de lo deportivo**

La noción habitual de deporte está comúnmente asociada -como la definición de la RAE- a la práctica de una actividad física, a la realización de un ejercicio corporal que conlleva un fuerte desgaste de energía, y que requiere de una preparación constante a lo largo de varios años. Considerándolo desde una mirada no experta, los deportes electrónicos parecen ser lo

opuesto, y habitualmente desde el prejuicio se los asocia con una ausencia de involucramiento del cuerpo, el sedentarismo y la pasividad.

Las diferencias en cómo se interpretan a la fisicalidad y a la motricidad corporal cambia la forma en la que se lee lo deportivo en los *esports*. Así, Hilvoorde y Pot (2016) resaltan que, a pesar de las apariencias, en los deportes electrónicos existe una fuerte demanda de reflejos, destrezas y coordinación, y una necesidad prácticamente constante de armado y reelaboración de estrategias en tiempo real. Todo lo cual involucra un uso intensivo del cuerpo en lo referido a la coordinación visomotriz. A su vez, indican que para llegar a un nivel competitivo se requiere de un largo período de práctica y dedicación similar a la demandada en otros deportes.

Hemphill (2005), por su lado, establece que la habilidad física es lo que permite distinguir un deporte de un juego, y que el movimiento físico de los participantes debe ser integral a la realización exitosa de la tarea. De esta manera, si bien el movimiento de una pieza en el ajedrez es una forma de movimiento, el hecho que lo pueda hacer cualquier otra persona, o hasta instruir a una máquina a mover esa pieza, elimina este rasgo de fisicalidad del ajedrez. En una línea similar (Jenny et al, 2016) indican que existen deportes que exigen conductas y capacidades motoras finas (la arquería), y deportes que exigen conductas motoras gruesas (el boxeo), siendo distinguibles en función de los grupos musculares que se ponen en funcionamiento. Por lo general, los deportes conjugan habilidades con ambas capacidades motoras, como en el caso del fútbol: la mayor parte del tiempo el desplazamiento y locomoción de las o los jugadores se realiza a partir de grupos motores gruesos, pero el pase de la pelota a otro jugador o un tiro al arco, requiere un uso más fino de los músculos de la pierna y el pie para lograr puntería y precisión. Si bien en el caso de los *esports* puede argumentarse que hay un uso intensivo de las conductas motoras finas, no existe prácticamente un uso de conductas motoras gruesas, y aunque todo el cuerpo se ve exigido después de horas de competencia, se trata de un desgaste y no un movimiento, por ende no se traduce en la realización exitosa de una tarea como menciona Hemphill (2005).

En esta misma línea, Hernández Moreno, partiendo de la praxiología motriz de Parlebas, señala que un deporte “desde su propia especificidad y singularidad es una situación motriz de competición reglada e institucionalizada, por lo general de carácter lúdico” (Hernández Moreno, 2017) y como tal debe poseer:

Una gestualidad o técnica; un espacio y materiales característicos; un tiempo motor reglamentado y de dinámica de la acción; una comunicación motriz o interacción entre participantes; la puesta en juego de una estrategia motriz o táctica para el desarrollo de la situación de juego o situación motriz (Hernández Moreno, 2017, traducción propia)

A partir de la lectura de esta definición, podría afirmarse que los deportes electrónicos cumplen con dichos requisitos, ya que poseen gestualidades y técnicas; un espacio y materiales característicos; un tiempo en el cual se debe realizar la acción; y una comunicación e interacción entre participantes que da lugar a tácticas y estrategias. Sin embargo, la salvedad que realiza el autor es que la intervención del jugador o jugadores en los deportes se realiza en “el presente, en el aquí y ahora [...] en esa realidad nada virtual, sino profundamente práxica y vinculante” (Hernández Moreno, 2017).

Entonces, siguiendo esta línea y considerando la aclaración expresa del autor, no es la ausencia de motricidad lo que inhabilita a los deportes electrónicos, sino la separación entre el contexto del movimiento y el contexto del resultado de dicho movimiento, otras palabras, la división entre el *gesto real* y el *movimiento virtual*.

En este mismo marco de pensamiento, Parry va a indicar su postura desde el título del trabajo “E-sports are not sports”, y va a definir a los deportes desde lo que él denomina “deportes olímpicos” o “una competencia de habilidad física entre humanos reglada e institucionalizada” (Parry, 2018:2). Así, para este autor, un deporte es físico en el sentido de que el movimiento físico produce el resultado. En cambio, en los deportes electrónicos, para Parry “los jugadores se están disputando a distancia lo que pueden hacer suceder en una pantalla como resultado de sus manipulaciones en una consola” (Parry, 2018:10). Y si bien éstas son habilidades físicas, dicha separación entre jugador y pantalla las vuelve “menos humanas” que aquellas que repercuten directamente en el mismo entorno en el que se encuentran los jugadores.

Parry añade que, a diferencia de otros deportes, las habilidades requeridas en deportes olímpicos son habilidades que involucran todo el cuerpo [*whole-body skills*] y que aún desde la postura estática de la arquería o el tiro al blanco involucran toda la postura del cuerpo para lograr un determinado resultado favorable. Conjuntamente, Parry va a decir que este involucramiento total del cuerpo contribuye al “desarrollo del ser humano como un todo” (Parry, 2018:11). Y por lo cual va a concluir que:

Los deportes electrónicos no son deportes porque son inadecuadamente ‘humanos’; carecen de fisicalidad directa; fallan en emplear un control y habilidad total del cuerpo de manera decisiva para el resultado; no contribuyen al desarrollo del ser humano como un todo; y porque sus patrones de creación, producción, propiedad y promoción generan serios problemas en la emergencia del tipo de instituciones estables y persistentes que caracterizan a la autoridad deportiva [sports governance] (Parry, 2018:14, traducción propia)

Este último punto que plantea Parry -las instituciones que caracterizan a la supervisión y organización de los deportes- nos permite volver brevemente sobre la base del pensamiento de Hernández Moreno y la praxiología motriz de Parlebas. Retomando a éste último, Martínez-Santos va a mencionar que Parlebas, padre de la praxiología motriz, agrupa bajo el paraguas de actividades ludomotrices -que se diferencian de otras actividades motrices vinculadas al trabajo, denominadas “ergomotrices” (Parlebas, 1988)- a las danzas, los juegos deportivos tradicionales, los juegos de calle, los videojuegos y los deportes. La principal diferencia entre estas dos últimas actividades no estaría dada por la ausencia de motricidad, sino por su institucionalización, es decir por disponer o no “de organizaciones sociales que se encargan de su vigilancia y expansión” (Martínez-Santos, 2014: 147).

A partir de esta aclaración, y sin dar por cerrada la cuestión de la fisicalidad que retomaremos más adelante, nos dedicaremos a indagar aquí sobre los enfoques sobre las instituciones deportivas y los deportes electrónicos.

### **2.4.3 Enfoques institucionales**

Bajo el nombre de “Enfoques institucionales” agrupamos los trabajos que, para analizar la deportividad de los *esports*, dejan de lado la acción (física o no física, real o virtual) de los jugadores, y se centran en el estatuto de deporte dado por el reconocimiento de instituciones u organismos que legitiman la actividad. Este proceso de *burocratización* -el hecho que haya instituciones y reglamentos que regulan a los deportes- es una de las características que Guttman (1994) asocia al deporte moderno y que relevaremos más adelante.

Diferenciaremos aquí estos dos aspectos: el desarrollo de reglas y el proceso de conformación de instituciones.

Sobre el primer punto, Summerley (2019) indica que el desarrollo de sistemas de reglas sucedió de manera similar en los deportes tradicionales y los deportes electrónicos: las

comunidades generan reglas de juego informales que luego se codifican y universalizan por una o varias instituciones. Acompañando las reglas que establecen qué se debe hacer en un juego, surge un sentido de moralidad, de carácter del deportista y la comunidad; en otros términos, de un *ethos* (Seo, 2015). Según Summerley, el surgimiento de los sistemas de reglas se dio -y da- de maneras parecidas entre ambos tipos de deportes, y su propagación o difusión también es similar, aunque en el caso de los *esports* sucedió en un plazo mucho menor de tiempo. La principal diferencia entre ambos casos surge entonces, a partir de la naturaleza corporativa de los *esports*.

Desde lo institucional, hay dos puntos que resaltan al considerar a los deportes electrónicos como deportes: que exista un propietario del juego, ya que el juego es un producto de una empresa y, por lo tanto, es objeto de leyes de propiedad intelectual; y, que bajo la denominación de *esports*, existe un conjunto muy amplio de juegos de diferentes géneros, pertenecientes a empresas que son rivales entre sí, en términos económicos y de industria (Abanazir, 2018). Este segundo punto es importante, no porque el conflicto entre instituciones sea un problema (como sí puede serlo entre instituciones diferentes que buscan regular un mismo deporte), sino porque no existe -y difícilmente exista- una institución que pueda englobar al enorme abanico de *publishers* y empresas dueñas de los juegos. Como indica Abanazir:

A diferencia de los deportes modernos, en el presente, los *esports* carecen del monopolio de una federación internacional que tiene la tarea y el poder de hacer reglas para todas las disciplinas de un deporte. En primer lugar, hay varias organizaciones organizando torneos internacionales para distintos videojuegos. Adicionalmente, los *publishers* de los videojuegos, han decidido tomar las riendas y organizar y promover sus propias competiciones de los videojuegos que desarrollan. (Abanazir, 2018:2, traducción propia)

Así, mientras para Summerley en el caso de los deportes tradicionales (“modernos” para Abanazir) las instituciones deportivas debatían cuestiones ideológicas, como si correspondía promover el amateurismo o el profesionalismo, el conflicto en los *esports* se da entre las acciones de comunidades y los derechos corporativos; entre empresas por los derechos de transmisión y patrocinio, o por la propiedad intelectual del juego, por ejemplo qué sucede con eventos organizados sin la autorización del *publisher* (Summerley, 2019). Preguntas y cuestiones que, en el caso de los deportes tradicionales, llegarían años más tarde que la definición de sus reglas.

Esto obedece, según Abanazir (2018), a que en el deporte moderno la “fuente” [*source*] es creada por una organización que tiene el poder de asentar las reglas del juego, de regulación y de legislación. Por lo general, esto es obra de una federación deportiva internacional que, a su vez, está integrada por asociaciones nacionales que tienen la tarea de prescribir y mantener dichas reglas. A modo de ejemplo, la FIFA establece las reglas del juego pero no es propietaria del fútbol, y a través de la AFA, es quien hace cumplir los reglamentos en el país.

En el caso de los *esports*, en la actualidad existen al menos dos “federaciones internacionales”: la IeSF (la Federación Internacional de Deportes Electrónicos) constituida en 2008 y la GEF (Federación Global de Deportes electrónicos) creada en 2019. Ambas poseen prácticamente nulo poder de acción sobre asociaciones nacionales, y éstas aún menor injerencia sobre las escenas competitivas de cada país<sup>70</sup>. Como mencionamos anteriormente, en el caso de Argentina, las asociaciones no poseen un vínculo formal con las organizaciones o las comunidades, ni tienen formas de regulación o supervisión de las competiciones, ya que ello corresponde a los organizadores de torneos o bien a los *publishers*.

Así, además de la fragmentación y escaso poder real de las federaciones de *esports*, los *publishers* son *propietarios* del juego, tienen la propiedad ejecutiva como la define Karhulahti (2017), en tanto poseen un control absoluto de la “fuente” del juego. Los juegos son marcas registradas, por lo que las empresas gozan de una alta protección para lo que son los derechos de *copyright*, teniendo la última palabra en el uso y difusión de su propiedad (Abanazir, 2018). Si como ejemplo, aplicáramos el fútbol a un modelo de videojuegos, el *publisher* sería la propietaria de las reglas del fútbol (el código del juego, la “fuente”), de la cancha (los servidores), la pelota (mecánicas, personajes y arte del juego) y los derechos de transmisión del partido.

Este hecho es el que toma Karhulahti (2017) al establecer que la mayoría de los trabajos sobre *esports* lo han enmarcado conceptualmente, aunque con matices, a través de dos criterios principales: la especificidad tecnológica (lo “cibernético”, lo virtual, lo computacional o electrónico), y la competición (el atletismo, el profesionalismo, el deporte). Según el autor, esto ha llevado a hacer énfasis en la “e” de *electrónico* de la palabra “*esports*” cuando es más importante pensarlo como “e” de económico, lo que da lugar a *economic sports* o deportes económicos; en función de que la principal diferencia no está tanto en el

---

<sup>70</sup> La excepción a esta regla es la Asociación Coreana KESPA que, como mencionamos anteriormente, tiene un rol activo en la supervisión y regulación de la escena.

hecho de ser electrónicos, sino que, a diferencia de los deportes modernos, fue “creado, distribuido y mantenido como un artefacto de juego con fines comerciales” (Karhulahti, 2017:45).

Y aunque, como mencionamos anteriormente, la mayoría de los *esports* pueden ser jugados de manera gratis sin comprarlos o tener que pagar suscripciones, todos ellos son mantenidos activamente por los propietarios para obtener una ganancia económica, lo cual da la pauta que si se vuelven no rentable financieramente -lo cual puede y ha sucedido<sup>71</sup>-, dejarían de poseer sus competencias y con ello, su estatuto de deporte. Es decir, fallaría la cuarta condición de la definición básica de Suits, nos referimos a la permanencia y estabilidad en el tiempo de la actividad.

De esta manera, la relación entre un deporte electrónico y su propietario, es radicalmente diferente de la de un deporte moderno y las instituciones que lo regulan, como indica Karhulahti:

La relación entre productos de deportes electrónicos y sus lucrativos propietarios no es un subproducto [spin-off] de los negocios del deporte y los mercados mediáticos, sino una nueva filosofía y política del deporte determinada desde la tecnología (Karhulahti, 2017: 46, traducción propia).

Esto resuena plenamente en el comunicado que el Comité Olímpico Internacional planteó en diciembre de 2018, luego de la celebración del “*E-Sports Forum*” entre los principales actores actores de la escena de *esports* y miembros del COI (Kopp, 2019a). En dicho comunicado, el COI indicó que una de las principales dificultades para el reconocimiento de los *esports* como deportes, es que su industria está mayoritariamente impulsada por intereses comerciales, mientras que el movimiento deportivo está basado en valores. De esta manera y retomando a Karhulahti, se oponen dos esferas o dos filosofías y políticas del deporte: la de los deportes electrónicos constituida como industria, y la de los deportes olímpicos como federaciones; intereses comerciales por un lado, valores del otro. A su vez, la mención a que “La industria en su naturaleza está fragmentada, con fuerte competencia entre compañías” (Comunicado de la séptima cumbre olímpica, 2018) resuena en lo indicado por Abanazir como uno de los principales obstáculos -sino el principal- para la constitución de los *esports*

---

<sup>71</sup> Uno de los más alarmantes fue el caso de *Heroes of the Storm* y la cancelación por parte de *Blizzard Entertainment, publisher* del juego, en diciembre de 2018 de toda la estructura competitiva y eventos planeados para el año 2019, lo que generó un fuerte rechazo dentro de la comunidad.

como deportes dentro de su forma actual, es decir la ausencia de una institución central reguladora.

Podemos pensar esta diferencia entre industria y movimiento, de acuerdo a la definición de deporte de Sport Accord<sup>72</sup> (2015), la asociación internacional que se encarga del reconocimiento de deportes y otras asociaciones deportivas, que entiende al primero a partir de cinco criterios:

1. Debe incluir un elemento de competición
2. No debe depender de un elemento de “suerte” específicamente integrado al deporte
3. No debe poseer un riesgo a la salud o seguridad de los atletas o participantes
4. No debe implicar el daño a ningún ser viviente
5. El deporte no debe depender del equipamiento que es brindado por un único proveedor. (GAISF. 2010<sup>73</sup>)

Este último punto es el que, para Karhulahti (2017), es el más desafiante para el reconocimiento de los *esports*. Para el autor, los deportes electrónicos son, sin lugar a dudas, formas de deporte por su naturaleza competitiva, las habilidades requeridas y la precisión física, pero constituyen formas de propiedad comercial que dificultan su institucionalización por los puntos antes dichos. En concordancia con esto, Abanazir indica que, aún si es posible generar una organización que cohesione a todas las *publishers* como productores y organizadores de eventos de *esports*, esto correría el riesgo de constituir un monopolio ya que son empresas con intereses comerciales, y podría ir en contra de leyes de libre competencia en el mercado (Abanazir, 2018).

#### **2.4.4 Enfoques normativo-legales**

Esta perspectiva posee vinculos con el punto anterior pero se enfoca en la relación que los *esports* tienen o pueden tener con las regulaciones de los deportes ya existentes. Es decir, no se centra en las instituciones internacionales como el COI o su reconocimiento como deporte, sino en los requisitos que a nivel estatal pueden llegar a existir.

---

<sup>72</sup> Nombre que recibió entre 2009 y 2017 la Asociación Global de Federaciones deportivas Internacionales [GAISF por Global Association of International Sports Federations]

<sup>73</sup> Disponible en <https://web.archive.org/web/20111028112912/http://www.sportaccord.com/en/members/index.php?idIndex=32&idContent=14881> (Último acceso: 02/2022)

Este punto se encuentra plenamente descrito en el trabajo de Rodríguez Ten (2018), aplicado con minuciosidad al sistema español; y, en un enfoque descriptivo y comparativo entre países, Barbará (2018) analiza los procesos de reconocimiento y legislación que han implementado países como Francia, Corea del Sur y China.

Así, Rodríguez Ten indica que para el reconocimiento de una disciplina o actividad deportiva, en la legislación española existen una serie de requisitos deportivos y estructurales como ser: que se trate de una actividad física, es decir, “vinculada a un tipo de acción que implique un esfuerzo físico significativo y/o a la realización de movimientos complejos” (2018:68); que posea una competencia entre dos o más personas; que posea entrenamientos sistemáticos con miras a mejorar el rendimiento; que esté reconocida y estructurada internacional y localmente; que posea compromisos éticos; que no esté basada en el azar; “que no implique un monopolio sobre el material deportivo”, entre otros (Rodríguez Ten, 2018:68).

Analizando los requisitos de la normativa española, y deteniéndose sobre los aspectos legales, Rodríguez Ten va a indicar que se cumplen varios de los requisitos para ser reconocidos como deportes ya que se tratan de competencias entre personas, que requieren de un conjunto de habilidades y cierto esfuerzo físico (aunque para desestimar que dicho esfuerzo sea equivalente a otros deportes retoma a Hernández Moreno, 2017), y que están ampliamente difundidas dentro del territorio español. Sin embargo, va a argumentar que el debate por su reconocimiento es un debate interesado y motivado por objetivos económicos y comerciales. A su vez, va a indicar que el reconocimiento traería un conjunto de dificultades para su implementación y adecuación al modelo deportivo español, en tanto sería necesaria la conformación de una federación para su aplicación dentro del contexto de las comunidades autónomas. Por lo cual:

- Si entendemos que esa federación gestionaría todo el deporte de videojuego, existiría una sola federación deportiva y el problema sería determinar las especialidades... ¿una especialidad por cada área temática de videojuego (¿una para los que reproducen los deportes reconocidos, otra para los no reconocidos, otra para los juegos de guerra, otra para los de inteligencia...?, ¿una especialidad por videojuego?, ¿cuántas?).
- Si entendemos que no, habría varias federaciones, una por cada área temática de las indicadas (por ejemplo), que tendrían sus especialidades, con la misma problemática de diversificación. Y tengamos en cuenta que esa diversificación implica la aprobación de reglamentos, la capacitación de árbitros, técnicos, etc.

- Incluso podemos entender, en el caso de los videojuegos que reproducen deportes reales o reconocidos (que aplican las mismas reglas de juego, pero en la pantalla), que “su” e-Sport es una especialidad más, con lo que éstas se insertarían dentro de la modalidad y de la federación preexistente, excluyéndose la creación de clubes específicos de e-Sports. Y sólo los deportes que no cuentan con federación estarían integrados en la genérica de e-Sports, o de deportes electrónicos no reconocidos (Rodríguez Ten, 2018: 134).

Esta incongruencia entre las formas en las que se encuentra regulado y administrado el deporte a nivel estatal, y las formas en las que se encuentra organizada la escena de deportes electrónicos, fue uno de los principales problemas para la elaboración de los proyectos de ley en Argentina. Particularmente, porque la incorporación de las disciplinas de *esports* dentro de la Confederación Argentina de Deporte, implicaría una serie de regulaciones que irían en contra de la libertad de acción que los deportes electrónicos buscan mantener; como ser la forma de contratación de jugadores, las formas de organización de las competencias, la conformación y modificación de las organizaciones o clubes de *esports*, entre otras.

Asimismo, otro de los puntos que chocaría con el modelo deportivo es, nuevamente, el hecho que no sólo los deportes son propiedad de empresas, sino que las organizaciones de *esports* constituyen actores y empresas privadas con vistas a generar un lucro y crecimiento comercial, lo que los aleja de los clubes y asociaciones deportivas entendidas como instituciones sociales.

La solución, para Rodríguez Ten, es considerar a los deportes electrónicos bajo las formas de organización de la industria del entretenimiento ya que:

Mientras el entretenimiento es, esencialmente, una actividad de regulación autonómica, el deporte puede considerarse que tiene una estructura que, al menos, en su cúspide es una actividad de regulación estatal (Rodríguez Ten, 2018:7)

A la vez, para el autor el reconocimiento no sólo no brindaría seguridad jurídica ni soluciones claras para los inconvenientes de la escena, sino que generaría trabas e incertidumbres para los *esports* y todo el ecosistema deportivo, a la par que su novedad y constante cambio dificulta la aplicación de marcos normativos concretos destinados a la prevención y solución de problemas.

Esto se condice con la postura generalizada en la comunidad de *esports* en Argentina, que percibe los intentos de regulación y legislación como algo que brindaría más problemas que

soluciones, y se ha opuesto a los proyectos de ley de manera directa, como realizara ante el proyecto propuesto por la AADE; presencialmente, cuando se trató el proyecto en la comisión de deportes de la Cámara de Diputados, y conjuntamente, en redes sociales.

#### **2.4.5 Puntos en común entre los deportes y los *esports***

Llegado a este punto, vale preguntarnos: con todos estos inconvenientes y objeciones, ¿por qué surge la pregunta por la deportividad? y retomando el interrogante del capítulo: ¿dónde está el deporte de los deportes electrónicos?

En primer lugar, vale aclarar que no es un tema únicamente conceptual y que únicamente obedece a su denominación como deporte, sino más bien, como se fue desprendiendo de lo aquí analizado, constituye un problema de reconocimiento, legitimidad y organización institucional y legal.

Este proceso de búsqueda de reconocimiento fue modificándose a medida que los *esports* fueron ganando fuerza e importancia. En sus comienzos, el reconocimiento como deporte de alguna manera, implicaba un “visto bueno” por parte de instituciones o estados, y se buscaba que compensara los prejuicios negativos, asociados a los videojuegos, que la actividad arrastra desde sus inicios.

En un plano sociológico, autores como Guttman (1994) o Elías y Dunning (2016), han rastreado históricamente los procesos de difusión de aquello que se entiende como deporte moderno, desde sus raíces asociadas a tradiciones lúdicas en contextos locales, a juegos entre países. Estos enfoques permiten pensar el proceso de institucionalización que lleva de un juego a un deporte, y así dar cuenta que las actividades de ocio y juego ocupan un lugar importantísimo para la comprensión de lo social, al vincular dicho proceso con el desarrollo de la modernidad (Elías y Dunning 2016), o a procesos de colonización y descolonización (Guttman, 1994).

Así, Guttman indica que el surgimiento de lo que él define como “deportes modernos” -y que contempla tanto al fútbol, básquet, vóley y muchos otros-, no obedece a que sean *cronológicamente* más modernos sino al hecho que poseen un sistema de cualidades estructurales y formales interrelacionadas, que los diferencian de competencias físicas y formas de juego tradicionales (Gutman, 1994:2). Estas cualidades son siete:

*Secularismo:* a pesar de su tendencia a volverse ritualizados y despertar fuertes emociones, los deportes modernos no están vinculados -como los deportes premodernos si lo estaban- a alguna esfera de lo numinoso o lo sagrado.

*Igualdad:* los deportes modernos requieren, al menos en teoría, que nadie sea excluido de la participación sobre la base de rasgos adscriptivos (como raza o etnicidad) y que las reglas del juego deben ser las mismas para todos los participantes.

*Burocratización:* los deportes modernos no están habitualmente gobernados por un cónclave de sacerdotes o adeptos sino por burocracias nacionales o transnacionales (como el Comité Olímpico Internacional por ejemplo)

*Especialización* - muchos deportes modernos han evolucionado -como el rugby, fútbol, baseball, y el fútbol americano- de juegos anteriores y menos diferenciados, y muchos como el cricket, baseball y el fútbol tienen una gama de roles especializados y posiciones de juego

*Racionalización* - las reglas de deportes modernos están bajo constante escrutinio y se someten a una frecuente revisión bajo un punto de vista de medios y fines; atletas entrenan científicamente, utilizan equipamiento tecnológicamente de avanzada, y se esfuerzan por realizar el uso más eficiente de sus habilidades

*Cuantificación:* en los deportes modernos, como en casi cualquier otro aspecto de nuestras vidas, vivimos en un mundo de números; las “stats” se han vuelto una parte aparentemente indispensable del juego

*Obsesión con los records* - los logros cuantificados aún no superados, que es lo que habitualmente entendemos por “récord” en este uso específico de la modernidad, es un desafío constante a todos aquellos que se esfuerzan por superarlo y por lo tanto alcanzar una versión moderna de la inmortalidad. (Guttman, 1994:2, traducción propia)

Todas estas características son compartidas por los deportes electrónicos, a excepción de la burocratización, que como vimos anteriormente, en lugar de ser llevada a cabo por naciones o instituciones transnacionales, es administrada por burocracias de empresas privadas con intereses comerciales.

Sin embargo, el punto principal que recuperamos de este enfoque, en tanto los autores enmarcan al surgimiento de los deportes dentro de procesos históricos específicos, vinculados a contextos sociales, ideas y corrientes de pensamiento y sentimiento más amplias, es que permite pensar en el caso de la competencia en videojuegos como un evento que va más allá de su reconocimiento o no como deporte, y que debe leerse en ese prisma histórico y social. Es decir, la condición de deporte no reviste tanta importancia como el hecho que nos lo estemos preguntando, porque ello implica que ya estén ocurriendo un conjunto de modificaciones respecto de las actividades que habitualmente realizamos, y de nuevas formas en las que vivimos la competencia, el juego y el entretenimiento.

Y tal como venimos planteando a lo largo de esta tesis, existen múltiples aspectos que permiten pensar en los *esports* como deporte, dejando de lado los problemas legales e institucionales de su reconocimiento. Principalmente:

- **El hecho de que a un nivel básico se trate de competencias de habilidad física.** En el núcleo de los deportes electrónicos se encuentra lo que caracteriza a cualquier deporte: la competencia en un juego que posee un conjunto de reglas, con un resultado claro, en la que individuos o equipos enfrentan sus habilidades y destrezas para superar a sus rivales.

Witkowski indica que la mejor manera para que alguien aprecie lo que sucede en *esports* es a través de una experiencia fenomenológica de primera mano, es decir, invitarlo a agarrar un control o teclado y entender la habilidad que se encuentra detrás de las acciones, de las dificultades de traducir una intención física en la forma virtual (Witkowski, 2009, 55). Este punto es el que Wagner toma como núcleo de los *esports* al definirlos como: “un área de actividades deportivas en las que las personas desarrollan y entrenan habilidades físicas y mentales en el uso de tecnologías de la comunicación y la información” (Wagner, 2006:3).

- **Las formas de entrenamiento y la búsqueda de rendimiento** a través de la cuantificación de los diferentes aspectos de la competición, su comparación y consolidación de tablas o *rankings*. La obsesión por los récords encuentra en los *esports* un pináculo de la medición, al tratarse de programas de *software* y algoritmos, por lo que prácticamente cualquier aspecto de la acción puede ser medible. Así, conocemos que en juegos de disparos en primera persona como el CSGO, los jugadores pueden realizar hasta 500 acciones por minuto, lo que se conoce como APM [*actions per minute*] (Sousa et al, 2020:5). A su vez, las configuraciones específicas de *software* y *hardware* elegidas por cada jugador se encuentran relevadas y compiladas en páginas como Liquipedia<sup>74</sup>. Adicionalmente, el sitio “*Esports Earnings*”<sup>75</sup> permite conocer y filtrar los premios económicos obtenidos por jugadores/as, países o equipos, lo cual constituye un conjunto de información ampliamente mayor al disponible para otros deportes.
- **El *Ethos* deportivo o valores** asociados al *fair play*, la autosuperación, la “sed de gloria” y el rendimiento antes mencionado. Según Seo (2015), el *ethos* en los deportes

---

<sup>74</sup> Pueden filtrarse por juego, torneos, países o jugadores en <https://liquipedia.net/>

<sup>75</sup> Disponible en [www.esportsearnings.com/](http://www.esportsearnings.com/)

electrónicos estaría dado por las ideas de la competición, mejora de las propias habilidades y juego limpio, atributos que se solapan con las de los deportes tradicionales. De acuerdo con Seo (2015), la participación de los jugadores se da a partir de la búsqueda de socializar con otros jugadores, por diversión y también por la posibilidad de obtener réditos económicos a partir de ello.

- **Los vínculos con la estructura de deporte tradicional:** mencionados anteriormente, nos referimos al involucramiento progresivo de actores, clubes y empresas vinculadas a otros deportes, principalmente el fútbol.
- **Su condición de espectáculo y el reconocimiento de belleza estética en las acciones realizadas por los jugadores:** el poder apreciar como espectador la habilidad, inteligencia y ejecución de una decisión o jugada es similar a la “belleza atlética” que destaca Gumbrecht (2006). Que requiere, así como en otros deportes, haberlo practicado y poder “leer” en el gesto o acción de los jugadores el conjunto de aspectos tenidos en cuenta en el momento y el grado de pericia necesario para su realización eficaz.

A pesar que la presencia estética y la belleza de los cuerpos no son el foco de los *esports* como sí lo son en los deportes tradicionales, Ferrari (2013) retoma a Gumbrecht y argumenta que puede encontrarse otra belleza: la del genio de personas interactuando con objetos y herramientas, la innovación de jugadas individuales, la habilidad de dominar el *timing* a la perfección (Gumbrecht, 2006).

Conjuntamente, también se comparte la forma de la narrativa que se construye en cada partido, por el relato de los relatores y comentaristas, quienes muchas veces hacen uso de los mismos recursos estilísticos que se encuentran en el relato de otros deportes.

- **La trayectoria biográfica, narrativas y el contenido aspiracional:** Otra noción de narrativa, y que desarrollaremos con detenimiento en el tercer capítulo, a partir de los testimonios de las y los jugadores, es aquella que los jugadores construyen de su propia participación en los *esports*. La creación de su *narrativa deportiva*, su recorrido o carrera como jugadores/as -desde sus inicios hasta su posible profesionalización- y que incluye los equipos en los que participó, sus rivales, logros, reproches en partidos, sueños no alcanzados, momentos de alegría, etcétera.

- **Los problemas y debates respecto de la representatividad de las mujeres:** el hecho que no existan diferencias en términos de fuerza o masa corporal, llevaría a pensar que en *esports* no es necesaria la separación entre competencias de varones y mujeres, algo que sí sucede en el caso de los deportes tradicionales. Sin embargo, existen posturas encontradas sobre este punto, las cuales analizaremos en el cuarto capítulo.

Retomando la dimensión histórica del deporte que brindan las perspectivas de Guttman, Elias y Dunning, podemos pensar en un devenir general de los deportes en formas espectaculares, en *performances*. De acuerdo con Besnier, Brownell y Carter:

Concebir el deporte con un sistema de performance revela su variedad de capas entrelazadas de géneros de performance que pueden dirigirse al público de diversas escalas (local, nacional, regional, mundial, global) y contribuir a reunirnos en comunidades cada vez más abarcadoras. (Besnier, Brownell y Carter, 2018:272)

Así, la idea de *performance* nos permite traer a cuenta dos de los aspectos mencionados como puntos de contacto entre los deportes tradicionales y los electrónicos, los que conjuntamente, constituyen dos sentidos del término *performance*: el espectáculo y el rendimiento.

Teniendo en cuenta todo lo antes dicho, consideramos que podemos dar cuenta de la particularidad de los deportes electrónicos -sin perder sus contactos con otros deportes- al pensar en los *esports* como la conjunción de estos elementos:

- Una competencia en videojuegos por parte de individuos o equipos
- De naturaleza performática en la cual se procura la superación del rendimiento propio y del contrincante
- Espectacularizada
- Atravesada por intereses y consecuencias comerciales
- Con una dimensión aspiracional de profesionalización y estilo de vida

El considerar a los *esports* a partir de estos aspectos nos permite superar una postura binómica (si se trata o no de un deporte) y pensarlo como un *gradiente* a partir del cual una actividad puede contener elementos deportivos. Esto nos permite hablar, junto a Jonasson y Thiborg (2010), de un proceso de *deportivización*, de incorporación de características del

deporte, pensando éste como un constructo social y por ende dinámico, que se modifica en función de los cambios en nuestro sistema de valores y vinculación con las tecnologías.

Luego de dos décadas de desarrollo de los deportes electrónicos, y en la medida en que fue ganando características cada vez más similares al deporte moderno o tradicional, la pregunta por su estatuto de deporte fue perdiendo fuerza o interés dentro de la escena. Para cuando el COI planteó, en los últimos dos años, su negativa a incorporar a los deportes electrónicos dentro de los juegos olímpicos, la industria de los *esports* parecía ya no estar interesada en formar parte. Como menciona Li:

Veteranos de *esports* indican que es irrelevante si el gaming competitivo es caracterizado como deporte. Tiene todos los elementos de la competición: apuestas fuertes por obtener la victoria, una barrera de competición que requiere habilidad y entrenamiento, el entusiasmo de los fans, y ahora, la infraestructura tecnológica para sustentarlo (Li, 2016 :13, traducción propia)

Retomando lo que indicamos en el primer capítulo respecto de la condición del juego en la actualidad, nos encontramos en un momento histórico de ambigüedad, de fusión de contextos lúdicos y formales, de trabajo y diversión, de deporte y entretenimiento. Como indica Jin (2010) los *esports* son difíciles de categorizar como género cultural o evento deportivo, en tanto se desarrollan bajo la convergencia de cultura y tecnología, deporte y negocio. En la misma línea, recuperamos nuevamente la cita de Hutchins (2008), quien se centra desde el espectáculo para definir a los *esports* como “un evento mediático de gaming, computación, y deportes todo a la vez; es familiar en su forma de presentación pero es su contenido lo que resulta desconocido” (Hutchins, 2008:852).

Es en función de lo trabajado hasta aquí que adelantamos como conclusión que es posible hablar de un proceso de *deportivización* de la experiencia lúdica y performática de videojuegos. La competencia y la exhibición de videojuegos entendidas como performance, permite atender a sus similitudes y continuidades; continuidades que, si bien están condicionadas por los cambios en los soportes tecnológicos y las infraestructuras de conectividad, no están determinadas por ellas.

Consideramos que el desarrollo de los deportes electrónicos es un proceso de *deportivización* de una actividad lúdica, de manera similar a otros juegos que han devenido deportes modernos de trascendencia global. De tal forma, así como anteriormente pensamos

en una *ludicidad* como un parámetro que nos permite pensar las actividades en términos de que posean más o menos características lúdicas -y evitar así una postura binómica de juego/no juego-; puede resultar apropiado pensar en los diferentes videojuegos, contextos o tipos de torneos, como en diferentes grados de *deportividad*. Este gradiente estaría definido en función de su acercamiento o alejamiento de una serie de criterios o características de lo que es entendido como deporte. Ahora bien, qué se entiende por deporte resulta relativo al punto de vista y las características que hemos mencionado anteriormente.

Más allá de la pregunta por su estatuto que, como vimos, posee distintas respuestas en función de las perspectivas y los criterios que se utilizan para definir qué es lo que es un deporte, consideramos que puede ser más interesante formular la pregunta de qué cambios podrían introducir al aceptarse o validar a los deportes electrónicos como tales. Es decir, a nivel nacional o internacional, qué consecuencias sociales, políticas y económicas trae aparejada el reconocimiento de su condición de deporte.

Algunas de las consecuencias son observables en los cambios que el proceso de deportivización mencionado ya han generado en los últimos años en el desarrollo de la escena en nuestro país; o apreciables en los objetivos que se plantean en el reconocimiento a través de proyectos de ley o el aval de instituciones internacionales como el Comité Olímpico. Asimismo, las opiniones de la comunidad se han ido modificando desde el primer momento en el que el reconocimiento del COI era visto como deseable -en tanto legitimaba la actividad- a un momento posterior, cuando empezó a ser visto como algo negativo (Kopp, 2019a). La comunidad, a raíz de los proyectos de ley nacionales, ha vocalizado su visión negativa al respecto, y en su mayoría, tienen reparos respecto de la capacidad del Estado de operar en la escena correctamente, de forma transparente y de entender un fenómeno que se concibe como novedoso. En ambos casos, tanto para el Estado como para el Comité Olímpico, se considera que se está hablando con instituciones “antiguas” o con cierto nivel de “atraso” para comprender una práctica nueva.

A la vez, si bien esto ha aparecido en algunas oportunidades en las entrevistas, existe un fuerte discurso privilegiando lo privado por sobre lo público, el mismo que plantea Rodríguez Ten (2018) para rechazar la concepción de los deportes electrónicos como deporte. Las comunidades argentinas de *esports*, parecen tener una concepción de la escena de los deportes electrónicos como un espacio que requiere, para su correcto funcionamiento, que se preserve

un libre intercambio o relaciones entre los actores de la escena, mencionados en el apartado anterior (jugadores y jugadoras, organizaciones, *sponsors*, *publishers*, etc.). Podemos apreciar que concebir a estos como actores privados y en pie de igualdad invisibiliza la asimetría en las relaciones de poder existentes entre ellos.

Retomando la visión económica y comercial que, para Karhulahti (2017), es en realidad el punto principal de los *esports* -y principal obstáculo a su deportividad- parecería que en este contexto histórico las nuevas formas deportivas están dadas no sólo por un entorno tecnológico, sino por una concepción de libre mercado y de rendimiento individual.

Profundizaremos estas características en el quinto capítulo, al indagar sobre el vínculo de los deportes electrónicos con las subjetividades, y nos detendremos aquí sobre las trayectorias de las y los jugadores.

### Capítulo 3 – Trayectorias de vida y tecnologías

Este capítulo se propone identificar la relación entre el acceso a la tecnología y los deportes electrónicos, para lo cual analizaremos las trayectorias biográficas de las y los jugadores en relación con los usos y apropiaciones de tecnologías digitales.

Para ello, en el transcurso de la investigación se han realizado treinta y seis entrevistas en profundidad semi-estructuradas a informantes. La composición de la muestra será detallada en el desarrollo de este capítulo.

Estas entrevistas fueron orientadas a recuperar el relato de su trayectoria de vida para estudiar los usos, las concepciones de la tecnología y los videojuegos en las diferentes etapas de la vida de los y las participantes. A dichos fines, en este capítulo retomaremos los principales aportes al enfoque biográfico (Balán 1974, Sautu 2004, Bertaux 1999, Mallimaci 2006, Saltalamacchia 1992, Denzin 1989 entre otros) o *espacio* biográfico (Arfuch, 2007) y la propuesta metodológica de elaboración de *tecnobiografías* de Carter Ching y Vigdor (2005). De acuerdo al abordaje metodológico de la tesis, a partir de identificar los acontecimientos clave y trayectorias compartidas por las y los jugadores, se establecen las “tecnobiografías típicas” de los jugadores profesionales como colectivo social (Carter Ching y Vigdor, 2005)

Asimismo, explicitaremos los cambios que debieron introducirse a la metodología oportunamente planificada en función de la pandemia de la COVID-19.

En el último apartado del capítulo se analizarán los testimonios de jugadores y jugadoras respecto de los primeros torneos e inicios en la vida competitiva, cómo fueron los primeros pasos de su profesionalización, los momentos clave que dan cuenta del cambio o transición (viajes, torneos o ingresos a la *gaming houses*) y cómo fue el vínculo entre estos cambios y las familias. Carter Ching y Vigdor proponen la realización de entrevistas orientadas a la producción de narrativas de vida en vinculación con la tecnología, o lo que denominan *tecnobiografías*. Esta atención por las tecnologías en relación con las biografías radica en considerar a las tecnologías digitales como parte integral de la vida de las personas y como objetos de múltiples usos, saberes y prácticas que dan lugar a instancias de socialización, significación y representación.

Siguiendo un diseño metodológico ya probado en el proyecto PIO FLACSO-CONICET “Niñez, género y TIC. Un estudio de las ‘tecnobiografías’ de niños y niñas en la Argentina” se han confeccionado las tecnobiografías de las y los jugadores para relevar no sólo un momento puntual de acceso a la tecnología sino también los significados, transformaciones y procesos de construcción de subjetividad que se construyen en torno a los dispositivos, sus formas de uso y los vínculos que se habilitan.

La profesionalización de la práctica competitiva de videojuegos entraña de manera inevitable un vínculo a lo largo del tiempo con tecnologías digitales, que se condensan en la idea de construir una *carrera* en deportes electrónicos. Esta idea de carrera puede ser entendida como proyecto de vida, como una trayectoria que se proyecta a futuro y sobre la cual se adoptan prácticas y actitudes. Como indica Elder: “El concepto de *trayectoria* se refiere a una línea de vida o carrera, a un camino a lo largo de toda la vida, que puede variar y cambiar en dirección, grado y proporción” (Elder, 1991: 63). Es en función del entrecruzamiento entre tecnologías y biografía a lo largo de la trayectoria de vida de jugadores y jugadoras, que planteamos que las tecnobiografías permiten indagar sobre las permanencias y transformaciones en dichos vínculos.

A su vez, a partir de esta trayectoria individual, nos proponemos indagar en este capítulo sobre los puntos compartidos en las trayectorias (y delimitar una trayectoria típica) a partir de una pregunta eje: *¿cómo se llega a ser una o un jugador profesional de videojuegos?*.

En este punto recordemos que por tratarse de jugadores semiprofesionales y profesionales, las trayectorias no son generalizables al total de los jugadores de videojuegos ni a la juventud en general, por lo que no pueden ser consideradas tampoco como un rasgo o característica propia de esta generación. Siguiendo esta línea, plantearemos que la práctica de deportes electrónicos supone una forma particular de vinculación con tecnologías digitales (consolas, computadoras, videojuegos, aplicaciones de mensajería y comunicación por voz, redes sociales) que da lugar a una trayectoria de vida diferenciada y signada por la centralidad del juego. A la vez que, considerando los puntos en común entre las biografías, construyen y reproducen formas de subjetividades que analizaremos en el quinto capítulo.

A lo largo de este capítulo trabajaremos sobre varias hipótesis en relación con las trayectorias:

- En primer lugar, sostendremos que un acceso temprano a la tecnología, producto de condiciones familiares y económico-sociales que lo hacen posible y permiten que dicho acceso se mantenga o incremente a lo largo de la vida, actualizando los dispositivos disponibles o incorporando nuevos, favorecen el desarrollo de habilidades en los deportes electrónicos.
- Que el aprendizaje y conocimientos de dichas tecnologías se da a través de una figura clave (familiar o par) que oficia de *iniciador o catalizador* (Kornblit, 2004), siendo profundizados posteriormente por las y los jugadores de manera mayoritariamente autodidacta y sobre la base de experiencias de otros difundidas en redes y plataformas;
- Que sobre la base de dichos accesos y conocimientos, tiene lugar una forma de apropiación particular, en la que las y los jugadores desarrollan sus habilidades a través de la competencia y sistemas de clasificación que los juegos brindan, y obtienen un reconocimiento por un nivel de juego superior a la media, habilitando formas económicas y sociales (*status*) de ser reconocidos en la comunidad de cada juego;
- Que participar de los deportes electrónicos es una actividad que demanda una dedicación de tiempo equivalente a un trabajo de tiempo completo, la dedicación de los jugadores se explica en tanto constituye una actividad que conjuga un aspecto lúdico ineludible y porque reconocen que la práctica y la dedicación es lo que les permite mejorar y superar a otros, permitiendo progresar en la carrera antes mencionada;
- Que las tecnologías pasan a ser consideradas en función de su rendimiento e instrumentalidad para la concreción de objetivos más allá de lo lúdico, ya sea en tener una ventaja (o no tenerla) en lo competitivo o en la transmisión de contenidos por *streaming*. En el caso de los deportes electrónicos elegidos aquí<sup>76</sup>, la computadora o consola adquieren una centralidad preponderante, y el teléfono celular o dispositivos portátiles son destinados mayoritariamente a actividades de comunicación (principalmente redes sociales) y momentos de ocio (ver series y escuchar música);
- Que la práctica profesional de videojuegos es considerada como una carrera o modo de vida “válido” a partir de conocer el camino adoptado por otros en el pasado, se

---

<sup>76</sup> La aclaración obedece a que como mencionamos anteriormente, existen *esports* basados en videojuegos para celulares como el *Freefire* o el *Clash Royale* que comparten género y características con algunos de los juegos aquí analizados pero con menores características u opciones.

sustenta sobre la base de las trayectorias de otros jugadores, buscando imitar los aciertos y evitar sus errores. El progreso en términos de habilidad de juego suele verse como el criterio básico para incorporarse a una organización y junto con ello propiciar el crecimiento en otras esferas como la participación en la escena pública (dar entrevistas, ser profesional en redes sociales), el trabajo con otros miembros del equipo, y la adaptación a una rutina cotidiana diferente con su traslado a una gaming house, una vivienda compartida con otros jugadores y empleados de la organización, como *cénit* de este punto;

- Y que si bien es posible identificar momentos clave en la vida de las y los jugadores - como ser el primer torneo presencial, el primer viaje al exterior o su primer ingreso económico como jugadores- el involucramiento de los actores en deportes electrónicos es una *carrera*, no puede condensarse a un momento puntual, sino que implica el acceso, aprendizaje y apropiación y actualización de los aprendizajes de dichas tecnologías a lo largo de sus vidas.

### **3.1 Enfoque biográfico y Ciencias Sociales**

El interés por parte de las ciencias sociales de atender a las diferentes formas de narración de la propia vida se consolida durante el siglo XX en lo que Bertaux denominó “enfoque biográfico”, y aunque anteriormente la recuperación de historias o relatos de vida se encontraban presentes en trabajos clásicos de la sociología como “El campesino polaco en Europa y en América” de W. I Thomas, F. Znaniecki (1918), o como parte del trabajo de campo de la antropología clásica, fue a partir de los años 80 que los estudios sobre las formas narrativas de las experiencias de vida cobraron fuerza en las ciencias sociales y se han complejizado en diferentes modalidades. Es en función de ello, que no es posible hablar de una única técnica o método biográfico, lo que lleva a Bertaux a ubicarlos como parte de un “enfoque biográfico” (Bertaux, 1999) que integraría las diferentes perspectivas en el ámbito de la investigación en la narrativa de la vida. Este enfoque, es ampliado por Arfuch, quien lo denomina como “espacio biográfico” al considerar todas las formas -no sólo aquellas propuestas o enmarcadas en las ciencias sociales- de contar o narrar una experiencia de vida (Arfuch, 2007:87). Dentro del espacio biográfico se encuentran tanto las historias de vida en

el marco de una investigación, como libros autobiográficos o entrevistas mediatizadas a celebridades o personalidades del entretenimiento.

Para Arfuch, las formas que integran el espacio biográfico pueden ser articuladas de una manera genealógica -diacrónica- que hagan inteligible su carácter actual, y poseen como punto de partida el horizonte de la modernidad (Arfuch, 2007:24). Es en la modernidad cuando surge una reflexión sobre la propia trayectoria de vida, especialmente centrada en el recientemente constituido “yo” como garante de dicha biografía e indisolublemente unido al afianzamiento del capitalismo y la consolidación del mundo burgués (Arfuch, 2007). Esta vinculación entre modernidad y biografía es desarrollada por Giddens (1998) quien ve como aspectos principales de la modernidad tardía: una imagen del mundo centrada en el *yo*; un pensamiento sobre la vida en pos de una carrera o recorrido biográfico, y unido a este punto, una reflexividad constante de los individuos respecto de sus acciones y sus riesgos.

Es decir, esta etapa surge en tanto se da una creciente individualización, un tránsito progresivo de las pautas de sociedades disciplinarias que guiaban la vida a una en la que es el propio sujeto quien se ve empujado a construir su camino. Esto se tradujo en una exigencia a la implementación de un pensamiento autobiográfico constante, un imperativo a una auto-observación y a un pensar la vida como un *proyecto reflejo del yo*, es decir, un recorrido personal de elecciones calculadas y saberes elegidos para producir la propia vida (Giddens, 1998).

Al ser narrada, esta centralidad de un “yo” que ha participado de los sucesos o experiencias se ubica dentro del contexto histórico y social que enmarca al sujeto-protagonista y despliega el tema o historia que constituye el argumento de la narración. Este despliegue no sólo es a los fines de hacer inteligible la experiencia a otros, sino que en el hecho mismo de narrarlas, el “yo” construye un recorte, un reordenamiento y una interpretación de sus propias vivencias. Esto implica desestimar lo que Arfuch refiere como la “ilusión biográfica”, que consiste en considerar en el marco de una entrevista biográfica que la narración es la representación verídica y fehaciente *tal cual sucedió*, o “como fuente inmediata de verdad” (Arfuch, 2007).

Por otro lado, da lugar a retomar el concepto de “valor biográfico” que dicha autora retoma de Bajtín:

“Un valor biográfico -afirma Bajtín- no sólo puede organizar una narración sobre la vida del otro, sino que también *ordena la vivencia de la vida misma y la narración de la propia vida de uno, este*

*valor puede ser la forma de comprensión, visión y expresión de la propia vida*” (el destacado es mío). En mi hipótesis, es precisamente este valor biográfico -heroico o cotidiano, fundado en el deseo de trascendencia o en el amor de los prójimos-, que impone un orden a la propia vida -la del narrador, la del lector-, a la vivencia de por sí fragmentaria y caótica de la identidad, lo que constituye una de las mayores apuestas del género y, por ende, del espacio biográfico. (Bajtín, 1982 en Arfuch, 2007: 47)

Estos valores biográficos constituyen “modelos” y formas de sentido propios de otros géneros literarios -aunque no exclusivamente- que integran el espacio biográfico. Es decir, que la narración de experiencias no sólo permite vincular a los actores con su contexto histórico-social, sino que conjuntamente y a través de ella habilita a una reflexión e interpretación de su propio pasado, incorporando en la forma de valor biográfico un orden *narrativo* y *ético* que estructura el relato biográfico (Arfuch, 2007). Dicho orden ético es tal en tanto existen diferentes formas de valor biográfico que se ponen en juego en las narraciones: un valor heroico, que alienta deseos de gloria, de posteridad; otro cotidiano, basado la comprensión, la inmediatez; y un tercero, como “aceptación positiva del fabulismo de la vida” (Bajtín, 1982:182), como un recorrido abierto, inacabado y cambiante. Vale resaltar que, como se verá, todos ellos encuentran lugar en las narrativas de los jugadores profesionales de videojuegos, ordenando su relato de vida en conjunción de estos tres órdenes.

Asimismo, este vínculo entre narrativa personal y valores biográficos permite pensar en otro entrecruzamiento entre lo individual y lo social, no sólo en términos de vivencias particulares de un sujeto -inmerso en un contexto histórico y social- sino porque “en tanto dimensión configurativa de toda experiencia”, el proceso de narración adquiere relevancia filosófica al postular una relación posible entre el tiempo del mundo de la vida, el del relato y el de la lectura (Arfuch, 2007).

Esto se vincula, en primer lugar, en pensar desde las ciencias sociales a las historias de vida como una posibilidad de recuperar los sentidos y experiencias a través de lo vivido -entendido como lo *narrado*- a la vez que permiten indagar sobre la producción de significados en la cotidianidad. Como menciona Bertaux:

Es finalmente por ser *relatos de experiencia* que los relatos de vida llevan una carga significativa capaz de interesar a la vez a los investigadores y a los simples lectores. Porque la experiencia es interacción entre el yo y el mundo, ella revela a la vez al uno y al otro, y al uno mediante el otro (Bertaux, 1980:15, cursivas en el original)

Aquí se puede identificar otro punto de interés en la adopción del espacio biográfico, en tanto las historias de vida son sensibles al rol de las instituciones sociales en la vida del individuo (Sautu, 2004) -tales como la familia, los pares y los equipos de jugadores de videojuegos-. Las narrativas de vida constituyen una metodología apropiada para “mostrar la convergencia de factores comunes entre sujetos diversos que viven un especial contexto social, tratando de develar el conjunto de relaciones que caracterizan dicho contexto” (Scribano, 2008:101).

En segundo lugar, y en relación al anterior punto, partir desde lo biográfico permite considerar la incorporación de las tecnologías y los videojuegos a la vida cotidiana en clave diacrónica, lo que resulta de suma importancia ya que el uso de videojuegos y el perfil de los jugadores se construye sobre la base de un proceso basado en experiencias y nociones presentes y pasadas con otras tecnologías (Levis, 2003).

En tercer lugar, retomar lo biográfico permite comprender el modo en que el género, la pertenencia de clase y otros factores sociales se actualizan en las creencias, los valores y las experiencias individuales, es decir, cómo lo social y lo individual aparecen profundamente relacionados.

Todo ello partiendo del punto que detalla Arfuch al decir que la narrativa es configurativa de la experiencia del sujeto cuestión que a la vez permite retomar experiencias y sentidos tal como los actores las interpretan al momento de narrarlas. Esta revelación de hechos, experiencias y sensaciones explícita o implícitamente está filtrada por las creencias, actitudes y valores del protagonista (Sautu, 1999), y, podemos añadir, del vínculo generado en el contexto de la entrevista.

Teniendo en cuenta lo antes dicho, presentaremos aquí las particularidades del enfoque tecnobiográfico como una forma propia del espacio biográfico, metodología y estrategia de análisis de un colectivo social.

### **3.2 Las Tecnobiografías: narrativas de los vínculos con la tecnología**

De acuerdo con Carter Ching y Vigdor, quienes acuñaron el término, las entrevistas tecnobiográficas apuntan a producir -junto a los entrevistados- narrativas respecto de sus experiencias e interpretaciones de la tecnología a lo largo de sus vidas. Así, las

tecnobiografías abordan las trayectorias de acceso y uso de las TIC a lo largo de la vida de un sujeto trascendiendo el mero inventario de dispositivos y prácticas: la tecnobiografía comprende un recorrido temporal en el tiempo de las formas, motivaciones y actitudes por las cuales un individuo o un grupo de individuos experimenta la tecnología (Ching y Vigdor, 2005:3). El objetivo que las autoras plantean es “examinar las condiciones, motivaciones, actitudes y herramientas características de las experiencias tecnológicas de estos individuos” (Carter Ching y Vigdor, 2005:2, traducción propia). En este sentido, el concepto de tecnobiografía va más allá de una trayectoria de dispositivos, ya que busca además reconstruir experiencias, sensaciones, momentos significativos donde instituciones, vínculos y motivaciones operan en la articulación de aquellas experiencias (Benítez-Largui y Duek, 2018).

Como mencionamos en el primer capítulo, partimos de considerar a las tecnologías y los videojuegos como artefactos culturales (Hine, 2000). En función de ello, éstos no son entidades neutrales, respecto de variables como género o clase, como tampoco en términos de los sentidos asignados. Como menciona Benitez Larghi: “su significado se va construyendo de acuerdo a las prácticas sociales e históricas que los sujetos tejen articuladamente con los objetos” (Benítez Larghi, 2013a). En otras palabras, la relación entre tecnologías y subjetividades es mutuamente constituida y co-construida (Sorensen, 2002; Bonder, 2002; Rodríguez, 2009).

Las entrevistas tecnobiográficas se enmarcan, de este modo, en el espacio biográfico y sus características desarrolladas en el punto anterior, con la particularidad de que toman el vínculo de la persona con la tecnología como temática central, indagando sobre las transformaciones, decisiones y motivaciones del individuo a lo largo de su vida.

Encontramos aquí un punto de contacto entre la propuesta de Carter Ching y Vigdor y la propuesta de Flick de entrevista episódica (2004). La entrevista episódica puede definirse como una aproximación a recuperar narrativamente las experiencias de los actores a partir de experiencias y circunstancias concretas (tiempo, espacio, personas, eventos, situaciones), sin perder de vista los conceptos y supuestos más generales que dichos actores manejan y que se encuentran descontextualizados de situaciones y eventos específicos. De esta manera, permitiría identificar no sólo eventos específicos que hayan modificado la vida de una persona -como ser el primer acceso a una tecnología-, sino también vislumbrar de qué manera la

recurrencia de situaciones puntuales (*repisodios*) puedan haber transformado su cotidianeidad. De esta manera, el vínculo entre el enfoque tecnobiográfico y los *repisodios* de Flick estaría dado en tanto las experiencias concretas generan cambios puntuales en la vida de las personas (por ejemplo, la compra de una computadora o teléfono celular puede afectar la manera en la que uno se relaciona con otros) y la acumulación de estos cambios a través del tiempo puede dar lugar -en mayor o menor medida- a una transformación general de partes de la vida cotidiana. Este último punto se ve ejemplificado en el hecho que una práctica o actividad lúdica recurrente puede dar lugar a un cambio significativo al anotarse en una competencia, vincularse con organizaciones de deportes electrónicos, o recibir el reconocimiento de amigos o pares.

A su vez, al analizar las trayectorias de vida desde una óptica centrada en las tecnologías y su recurrencia en lo cotidiano, es posible visualizar no sólo las formas de acceso a ellas, sino además la construcción *generizada* -como profundizaremos en el siguiente capítulo- de su apropiación desde la misma niñez por medio de factores diversos que se intersectan para la consolidación de un tipo de trayectoria específica (Benítez-Largui. y Duek, 2018:54). De esta manera, entendemos a la apropiación como una forma no circunscrita únicamente a un período temporal o un momento en la vida de las y los jugadores, es decir, como:

El proceso material y simbólico de interpretación y dotación de sentido respecto a un determinado artefacto cultural por parte de un grupo social. Por lo tanto, la apropiación es siempre un proceso hermenéutico relacional que implica una socialización con otros; una actividad situacional y rutinaria que se efectúa en el contexto de la vida cotidiana e implica un logro habilidoso ya que requiere el desarrollo de distintas habilidades para poder apropiarse de los medios, tornar su contenido significativo y hacerlo propio (Thompson, 1998 en Benitez Larghi y Duek, 2018:42).

Desde este marco, concebimos a la apropiación como aquellos saberes, códigos y significados que los sujetos le asignan a las tecnologías y que a su vez, leen en las acciones y expresiones de los demás. Sin embargo, además de saberes y formas de hacer, implican procesos materiales y simbólicos de dotación de sentido e interpretación en tanto las vuelven significativas “para sí”; y en algunos casos les otorgan usos o interpretaciones divergentes a los planteados desde su diseño o usos habituales.

Como mencionamos anteriormente, estas experiencias se construyen con pares y vínculos, se insertan en contextos sociales y familiares particulares. A su vez, los individuos parten de asunciones, supuestos y expectativas cuyo origen es social e histórico, compartidos por un grupo con trayectorias similares (Benítez Larghi et al, 2013a); siendo simultáneamente atravesadas por sus propias trayectorias biográficas y sociales, sus miedos y deseos respecto del futuro. Como indica Sebastian Benitez Larghi:

La apropiación de las TIC resulta clave para comprender la dimensión del sentido de las tecnologías porque se centra en la perspectiva de los actores. En este sentido, la apropiación de las tecnologías se enfoca en el análisis de las necesidades, propósitos, habilidades, logros, expectativas y ansiedades que, depositadas en las TIC, traccionan las prácticas tecnológicas que aquellos desarrollan. (Benitez Larghi et al, 2013a:2)

La apropiación<sup>77</sup> es una experiencia que se da de manera diferente según el contexto histórico, geográfico, cultural y social y que, a la vez, se ve atravesada por cuestiones de interseccionalidad. Entendemos por ésta “una herramienta analítica para estudiar, entender y responder a las maneras en que el género se cruza con otras identidades y cómo estos cruces contribuyen a experiencias únicas de opresión y privilegio (AWID, 2004:1)”. Según La Barbera (2010:63), la noción de “interseccionalidad” se refiere a los procesos -complejos, irreducibles, variados y variables-, que en cada contexto derivan de la interacción de factores sociales, económicos, políticos, culturales y simbólicos. En este caso, pensamos de manera interseccional a las trayectorias y subjetividades de jugadores y jugadoras en relación a los diferentes momentos en la relación con las tecnologías; sus usos, prácticas, conocimientos y vínculos con otros; y a sus contextos familiares, económicos y sociales.

De acuerdo a lo desarrollado hasta aquí, la apropiación es una experiencia construida social, histórica y biográficamente pero simultáneamente vinculada (interseccionalmente) de acuerdo a la clase social, al género, a la pertenencia generacional y a la biografía personal. El enfoque o espacio biográfico y, en particular, la perspectiva tecnobiográfica, permite entonces, partiendo del quehacer diario y la narrativa de los actores, indagar en la cotidianidad de las prácticas y sentidos de las y los jugadores profesionales y semiprofesionales de

---

<sup>77</sup> Para un análisis exhaustivo de las ramificaciones teóricas y metodológicas del concepto recomendamos referirse a Lago Martinez et al (2018)

videojuegos. Es menester resaltar la importancia que la narrativa tecnobiográfica puede adquirir para incorporar otras preguntas y lecturas que permitan ir más allá de los modelos de narrativa -habitualmente como relatos de superación- con la que habitualmente entrevistas y artículos periodísticos o documentales presentan a las y los jugadores<sup>78</sup>. En ocasiones, ese modelo se centra en un valor biográfico heroico o forma narrativa que moldea la manera en la que ellos mismos también se presentan, es decir, como personajes que se enfrentan a obstáculos (dentro y fuera del juego) en pos de llegar a una meta que puede ser un gran premio en una competencia, un ascenso de categoría dentro de la esfera de los deportes electrónicos, o simplemente un reconocimiento social o de los pares. Si bien estos valores aparecen ocasionalmente en las entrevistas aquí realizadas, se conjugan con visiones nostálgicas del pasado, críticas del presente, y en algunos casos, negativas sobre posibles cambios a futuro. Por otra parte, también, al sintetizar las narrativas individuales en la confección de trayectorias comunes o típicas del colectivo es posible superar la forma en la que las y los jugadores suelen presentar su recorrido en medios y prensa.

### **3.2.1 Confección de Trayectorias comunes o típicas**

Además de la realización de entrevistas biográficas individuales, el modelo tecnobiográfico busca, como otras metodologías dentro del espacio biográfico, generar un entrecruzamiento entre las narrativas individuales y el vínculo con diferentes aspectos de lo social, en este caso, específicamente las tecnologías.

Esto es posible a partir de que, al considerar los aspectos comunes en las historias de los diferentes actores, es factible identificar acontecimientos y experiencias compartidas y delinear tipos de trayectorias comunes, lo que Carter Ching y Vigdor (2005) denominan “tecnobiografías típicas de un colectivo social”. Es decir, el análisis de las trayectorias individuales da lugar a los aspectos en común de éstas, lo que demarca las trayectorias típicas del colectivo social -en este caso, los jugadores profesionales y semiprofesionales de videojuegos-.

Vale aclarar que si bien se busca ubicar los testimonios de los individuos en un contexto social, esto es efectuado en función de la delimitación de las mencionadas *trayectorias*

---

<sup>78</sup> Resulta de interés para futuras investigaciones indagar sobre una posible diferencia en que los valores biográficos aparecen en notas a jugadores y jugadoras, analizando si el modelo heroico y de superación se construye de igual manera en ambos casos.

*comunes* y no en torno a datos estadísticos o demográficos que están asociadas al método de historia de vida. Además, al respecto de esta intención por vincular lo individual con lo social es enfocado desde una interrelación y no de determinación de uno por el otro, como mencionan las autoras:

Nuestra posición se ubica en los contextos tal como son vividos, y aunque estos son individuales, se sitúan también en un tiempo social e histórico. En cierto sentido, al hacer conversar estas dos narrativas se genera un entendimiento de la relación dialógica entre estas historias situadas. En tanto nuestras interpretaciones están vinculadas a las preguntas que hacemos y a la perspectiva desde la cual interrogamos, nuestra preocupación es revelar las percepciones significativas que sirven para potenciar nuestro entendimiento de los aspectos que rodean los contextos y condicionamientos tecnológicos (Carter Ching & Vigdor, 2005:7, traducción propia).

A su vez, la definición de una trayectoria común no implica que no haya casos que se “desvíen” de este recorrido en alguno de los aspectos, sino que funcionan como síntesis de los aspectos regulares en torno a los vínculos de las y los jugadores profesionales y semiprofesionales y sus vínculos con las tecnologías y otras personas a lo largo de su vida. Asimismo, permiten delimitar las principales recurrencias en el recorrido, vincular las narrativas sociales e individuales que mencionan Carter Ching y Vigdor, es decir, construir una instancia intermedia entre el contexto social general (al cual no buscamos dar respuesta por superar ampliamente los objetivos de esta investigación) y las trayectorias individuales. Estas trayectorias comunes sirven para pensar en los aspectos recurrentes del colectivo social de jugadores y jugadoras profesionales de videojuegos, partiendo desde las narrativas individuales, y permitiendo -en una instancia posterior- su vínculo con los contextos y condicionamientos tecnológicos más amplios que mencionan las autoras.

De esta manera, se plantea un análisis que se desarrolla en dos momentos: en el primero, a través de entrevistas en profundidad se releva la trayectoria de cada actor; en el segundo, se comparan y buscan las regularidades en las diferentes condiciones de acceso, usos y socialización con tecnologías digitales.

A su vez, en la sistematización de los registros y su puesta en conjunto es posible identificar y generar de manera inductiva núcleos temáticos o temas centrales (Spradley, 1979, los denomina dominios) que aparecen con regularidad en el relato de las y los entrevistados, que son resaltados por los propios entrevistados y/o que forman constelaciones o patrones en los datos.

Si bien estos núcleos se desprenden en parte del guión de preguntas modelo para la realización de las entrevistas, en muchos casos han sido hallazgos del propio devenir de la narrativa biográfica que las y los entrevistados realizaran, siendo incorporados como un tema central no previsto en la etapa del proyecto pero que emergieron en el trabajo de campo de manera recurrente.

Retomando a Sautu (2004) y nuestras experiencias previas con tecnobiografías (PIO FLACSO-CONICET), el uso del análisis temático involucró dos etapas: la primera, de lectura y familiarización con las transcripciones de las entrevistas; y una segunda etapa en la que se identificaron y desarrollan los temas y se elaboraron los núcleos temáticos. Sobre estas dos etapas se construyó la tercera, de sistematización de los datos del trabajo de campo, la evaluación de las hipótesis y las conclusiones. Esta tercera etapa se encuentra íntimamente vinculada al segundo momento de trabajo tecnobiográfico, en las que se procura la sistematización y la búsqueda de dimensiones comunes en relación con los temas de indagación que mencionamos anteriormente.

Como hemos mencionado, la trayectoria típica es construida en función de la recurrencia de los acontecimientos, que permite pensar en ciertas características compartidas por dicho colectivo. No obstante, no puede ser considerada como una manifestación acabada de la identidad o trayectoria de todo ese grupo social.

### **3.3 Cambios en el diseño metodológico**

Los años de investigación coincidieron, como ya mencionamos, con un momento de expansión, crecimiento y cambio de los deportes electrónicos. Estos cambios impactaron en el diseño inicial del trabajo, dado que algunos juegos seleccionados perdieron fuerza en el entramado competitivo nacional e internacional (como fueron el caso del *Overwatch* y el *Apex Legends*), mientras que otros surgieron con números impactantes y se posicionaron rápidamente en espacios de relevancia para el análisis (como lo fue el caso del *Fortnite*). La investigación tuvo como gran ventaja la novedad de su objeto de estudio pero eso exigió en paralelo una constante vigilancia epistemológica en relación con los cambios y transformaciones del campo en el que se inserta.

Principalmente y a nivel de la escena nacional, dicha dinámica de cambios acelerados se tradujo en modificaciones en las organizaciones, equipos y posibles referentes de los

diferentes juegos: un número importante de equipos se disolvieron (generando un efecto de inestabilidad que es planteada como un gran inconveniente por parte de los informantes); algunos jugadores debieron migrar a otros juegos o se retiraron de los circuitos de competición, y de las tres asociaciones nacionales de deportes electrónicos sólo una continúa organizando torneos o eventos competitivos<sup>79</sup>.

Sin embargo, fue la pandemia de Covid-19 la que generó un profundo cambio en la dinámica de los deportes electrónicos y en el diseño metodológico de la investigación. En primer lugar, fue cancelado cualquier tipo de evento presencial de videojuegos, incluido el circuito habitual de competencias presenciales que suelen hacerse tanto en el marco de convenciones como la *Argentina Game Show*, así como también las finales de los torneos organizados por la LVP. Esto generó que espacios en los que solía darse un encuentro cara a cara entre y con los jugadores no fuese posible, impidiendo retomar y profundizar contactos, así como la realización de nuevas observaciones. A pesar de que hemos realizado observaciones en los eventos que migraron a una modalidad *online* esta forma no permitió la realización de los objetivos asociados a las observaciones presenciales.

Si bien éstas se realizaron en los eventos realizados entre los años 2017 y 2020 (las *Argentina Game Show* realizadas anuales, finales presenciales de los circuitos nacionales de la LVP entre otros), todas las competencias pautadas para realizarse durante el 2020 y primera mitad de 2021 en el marco de torneos semestrales (divididos en dos partes o *splits*) fueron reformuladas a una modalidad virtual y transmitidas por la plataforma *Twitch*, mientras que otras directamente fueron canceladas. A pesar de ello, por la implementación de medidas de confinamiento a nivel mundial, el número de espectadores de deportes electrónicos en las plataformas de *streaming* aumentó drásticamente, de acuerdo a la consultora *Stream Hatchet* (2020)<sup>80</sup> los espectadores semanales aumentaron un 70% en comparación con el 2019<sup>81</sup>.

---

<sup>79</sup> A la fecha sólo DEVA organiza competencias de deportes electrónicos, y en el transcurso de los meses de agosto a octubre de 2021, recibió numerosas críticas por parte de la comunidad y directivos de las organizaciones a raíz de errores y falta de comunicación de un torneo internacional que permitía a un equipo nacional viajar a un torneo en Israel en representación del país.

<sup>80</sup> Lamentablemente no existen estadísticas respecto de los aumentos de participación y espectadores en nuestro país, siendo este uno de los principales problemas que existen en la escena nacional. Si bien se observa un crecimiento en el número de espectadores en transmisiones particulares, no existen datos o formas para conocer de manera fehaciente y sostenida las formas de estos aumentos, lo cual puede explicarse en función de que se trata de un mercado emergente, fragmentado entre diversos actores privados (en muchos casos en competencia entre sí), y por lo tanto las métricas no están estandarizadas.

<sup>81</sup> Disponible en: [https://enginegaming.com/wp-content/uploads/2020/05/stream\\_hatchet\\_q1\\_2020\\_report.pdf](https://enginegaming.com/wp-content/uploads/2020/05/stream_hatchet_q1_2020_report.pdf) (Último acceso: 02/2022)

Asimismo, en función del establecimiento del ASPO (Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio) en marzo de 2020 en el marco de una pandemia, organizaciones que poseían a sus equipos alojados en *gaming houses* debieron buscar la forma de solucionar problemas y dinámicas que resultaban de tener alojadas en una casa a seis o más personas (algunos de los cuales habían viajado desde otras provincias), compartiendo todo su día juntos y principalmente el estrés y tensiones producto de las competencias. Como indica el director de una organización sobre los jugadores:

Sí, no se pueden ir porque están en cuarentena, o sea básicamente, no pueden hacer nada, le mandamos comida todas esas cosas [...] Nosotros queríamos agregar que hagan ejercicio obligatorio porque para nosotros es fundamental que hagan ejercicio, que puedan salir, que puedan despejarse, kinesiología... también cuidar el ambiente psicológico de los jugadores... Pero bueno, esta cuarentena, perdón la expresión nos puso el dedo en el orto y estamos subsistiendo y estamos tranquilos, estamos haciendo lo que podemos [...] Hay un montón de cosas que queremos hacer pero bueno, Coronavirus. Te soy sincero o sea es así hoy, hablame en un año... Por ahí charlamos de más cosas diferentes pero hoy es Coronavirus: todo el merchandising que queremos hacer, frenado por el Coronavirus, las remeras nuevas, Coronavirus, presentación de la casa, Coronavirus. (Gonzalo, 22, CEO Violeta esports, Abril 2020)

En segundo lugar, al realizar las entrevistas durante el año 2020, la pandemia ineludiblemente requirió introducir cambios en la metodología pautada, principalmente en la herramienta de realización de entrevistas a informantes. Originalmente éstas fueron planteadas para ser realizadas cara a cara, sin haber considerado otra alternativa, no sólo por tratarse de la forma habitual en ciencias sociales en general o de entrevista biográfica en particular, sino por la búsqueda de recuperar no sólo el testimonio de los actores junto a los tonos de voz, expresiones corporales y demás sentidos que se dan en dicha forma de contacto. A la vez que ese encuentro habilita un espacio de apertura y puesta en diálogo, que permite a las y los entrevistadas abrirse a narrar sus experiencias, sentimientos y perspectivas.

La dinámica del aislamiento en el marco de la pandemia implicó la necesidad de reformular dicha modalidad a entrevistas virtuales, inicialmente en plataformas como *Google Meet* o *Whatsapp* y posteriormente en *Discord*, la principal plataforma de comunicación de jugadores y jugadoras (en tanto les permite la compatibilidad de comunicación en tiempo real por voz en paralelo al funcionamiento de los juegos). Fue esta necesidad, junto a la propuesta de dos jugadores, lo que motivó a realizar las siguientes entrevistas en dicha plataforma.

Esta modificación introdujo una dinámica más fluida en la concertación de entrevistas, que no puede explicarse por el hecho de “estar en casa” y disponer de más tiempo que previo a la pandemia. Al respecto, la propuesta de encuentro cara a cara para las entrevistas estaba resultando sumamente dificultosa. Informantes con los que se tenía un trato cordial y regular - incluso habiendo realizado entrevistas cortas al inicio de la investigación de doctorado- se mostraron reacios a coordinar un nuevo encuentro, algo que se volvía más complicado en el caso de jugadores más jóvenes y absolutamente infructuoso en el caso de jugadoras. La reformulación y la propuesta de realizar las entrevistas mediante “llamadas de voz” por *Discord* destrabó esta situación, en tanto las y los jugadores accedían más fácilmente a las entrevistas (a pesar que en algunos casos esto implicaba realizarlas en horarios *no convencionales* como las primeras horas de la madrugada). Finalmente, el cambio en la forma de realización de las entrevistas producto de la pandemia no sólo no fue negativo sino que, el haberlas realizado en un medio y forma de comunicación que a los participantes de la escena les resulta más habitual, resultó en una propuesta con la que se sienten más seguros y cómodos. A la vez, esta modificación habilitó una reflexión sobre el “lugar” de la entrevista, ya que al contemplar la posibilidad de realizar éstas a través de medios digitales devino en una opción más accesible a ciertos actores que el encuentro cara a cara. Esto es algo a considerar en el caso de quienes poseen su principal campo de acción en plataformas o espacios en línea, ya que dicha forma de comunicación se les hace más cotidiana, y al mismo tiempo viven la propuesta tradicional de entrevista como una instancia demasiado formal y forzada.

Por otro lado, las formas en las que las preguntas y respuestas se formularon también se vieron afectadas, en tanto indagar acerca del tiempo libre, lo cotidiano, los vínculos y estados de ánimo introducían siempre la repregunta “¿Ahora en pandemia o antes?” que ameritaba una distinción sobre dos momentos y los cambios que la situación epidemiológica trajo aparejados. Del total de las entrevistas realizadas, la mitad tuvo menciones directas a esta situación.

Asimismo, las preguntas vinculadas al proyecto de vida y el futuro tuvieron una cuota de duda e incertidumbre en vistas de desconocer los plazos en los que el aislamiento se extendería y la posibilidad de retomar actividades, encuentros y formas de vínculo que durante la mayoría del 2020 resultaron difíciles -o imposibles- de concretar. Indagar sobre

estos cambios resulta un objeto de investigación que amerita una mayor profundidad, en virtud de que se suele asociar a las y los jugadores de videojuegos un “estilo” o forma de vida cotidiana más compatible con las pautas de cuidado establecidas en el marco del ASPO -al considerar mayoritariamente que la posibilidad de juego y contacto *online* no se vio afectada por dichas pautas-. Sin embargo, las salvedades y aclaraciones de las y los jugadores sobre su cotidianeidad dan cuenta que esto se trata de una simplificación, asociada a los prejuicios y estereotipos de *gamers* como únicamente interesados en jugar videojuegos, y como personas asociales y reclusas.

A pesar del cambio positivo que involucró el viraje hacia la realización de las entrevistas en *Discord*, dos aspectos adicionales de la metodología original debieron ser reformulados: las y los entrevistados se veían reticentes a hacerlo con la cámara prendida, transformando la situación de entrevista en un contacto *cuasi* telefónico, con la salvedad que el contacto a través de la plataforma *Discord* les habilitaba la posibilidad de enviar links a fotos, videos o sitios web que ampliaban o explicaban aspectos lo narrado; algo que sucedió en numerosas oportunidades y siempre por iniciativa de los entrevistados. Podemos interpretar esta preferencia como una forma de mantener un diálogo que les posibilitara la realización de acciones en paralelo a la entrevista, de manera similar a la forma de comunicación que se da en los *streams* en las que la acción en el juego es acompañada de una narración o comentario de quien transmite. Esta idea se ve reforzada por el hecho que en algunos momentos de la entrevista se escucha junto a las respuestas el ruido del teclado “de fondo” .

Fue a raíz de las dificultades expuestas para la concreción de entrevistas y priorizando la comodidad y tranquilidad de los informantes, que optamos por volcarnos a esta forma de conversación.

A su vez, la confección de tecnobiografías se planteó en la formulación original del proyecto (al momento de la postulación de la beca) que se realizaría a través del relato de las y los jugadores conjuntamente al de su padre o madre, con el fin de conocer las trayectorias de acceso y uso de tecnologías de los padres, sus destrezas; su conocimiento y perspectiva sobre la escena de deportes electrónicos y la carrera o proyecto del jugador o jugadora. En esta investigación, dicho objetivo se vio imposibilitado por el hecho que las y los jugadores no accedieron a brindar el contacto de alguno de sus padres para la entrevista, argumentando principalmente un desconocimiento generalizado sobre tecnología y la propia actividad. En

los casos que sí accedieron, en todos fueron las madres las que participaron. Si bien tenían distinto nivel conocimiento sobre los aspectos del juego o escena en la que participaba el o la jugadora, todas ellas manifestaban aceptación y apoyo hacía la elección de su hijo o hija; que podemos interpretar como lo que llevó a las y los jugadores a habilitar la entrevista con sus madres.

De todas formas, ante la negativa recurrente, se priorizó la posibilidad de realizar la entrevista de los jugadores y jugadoras, desistiendo de acceder al relato de sus padres y procurando complementar la visión de los jugadores con la de otros actores dentro de la escena, como los entrenadores y directores de las organizaciones.

Así, se han realizado entrevistas a estos actores en función de dos motivos: el primero, -el cual manejamos como hipótesis ante dicha dificultad y que fue corroborado posteriormente- que el vínculo con los jugadores y las tecnologías en los deportes electrónicos se producen en el marco de relaciones con otros participantes, por lo que resulta de importancia conocer y brindar su perspectiva como actores intervinientes en las trayectorias de los jugadores. En segundo lugar, emergente del análisis, que quienes ocupan estos roles de *coacheo*, dirección deportiva o CEO de organizaciones, en su mayoría fueron jugadores o jugadoras, en algunos casos con carreras profesionales como jugadores, y en la actualidad muchos de ellos continúan jugando aunque no profesionalmente. Es por ello que no sólo se vinculan con los jugadores de manera directa en la cotidianeidad de las actividades del equipo y organización, sino que funcionan para éstos -como veremos en este capítulo- como una figura que representa la posibilidad de continuidad de participación dentro de la escena.

De esta manera, las y los informantes de esta investigación puede ser categorizados de la siguiente manera:

	Rol	Escena/ámbito	Juego	Edad
1	Jugador/a	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	26
2	Jugador/a	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	25
3	Jugador/a	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	24
4	Jugador/a	Competitivo	<i>FIFA</i>	20
5	Jugador/a	<i>Streaming</i>	<i>FIFA</i>	27
6	Jugador/a	<i>Streaming</i>	<i>FIFA</i>	22

7	Jugador/a	Competitivo	<i>Fortnite</i>	17
8	Jugador/a	<i>Streaming</i>	<i>Fortnite</i>	24
9	Jugador/a	<i>Streaming</i>	<i>Fortnite</i>	31
10	Jugador/a	Competitivo	<i>Hearthstone</i>	25
11	Jugador/a	Competitivo	<i>Hearthstone</i>	27
12	Jugador/a	Competitivo	<i>Hearthstone</i>	26
13	Jugador/a	Competitivo	<i>Hearthstone</i>	20
14	Jugador/a	<i>Streaming</i>	<i>Hearthstone</i>	30
15	Jugador/a	Competitivo	<i>League of Legends</i>	24
16	Jugador/a	Competitivo	<i>League of Legends</i>	21
17	Jugador/a	Competitivo	<i>League of Legends</i>	28
18	Jugador/a	Competitivo	<i>League of Legends</i>	20
19	Jugador/a	Competitivo	<i>League of Legends</i>	25
20	Entrenador ( <i>Coach</i> )	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	35
21	Entrenador ( <i>Coach</i> )	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	33
22	Entrenador ( <i>Coach</i> )	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	32
23	Entrenador ( <i>Coach</i> )	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	30
24	Entrenador ( <i>Coach</i> )	Competitivo	<i>Counter-Strike:Global Offensive</i>	27
25	Entrenador ( <i>Coach</i> )	Competitivo	<i>League of Legends</i>	28
26	COO	Organización	<i>Amarillo gaming</i>	26
27	CEO	Organización	<i>Rojo gaming</i>	30
28	CEO	Organización	<i>Violeta esports</i>	29
29	CEO	Organización	<i>Celeste esports</i>	37
30	CEO	Organización	<i>Amarillo gaming</i>	27
31	CEO	Organización	<i>Gris gaming</i>	24
32	CEO	Organización	<i>Negro gaming</i>	29
33	CEO	Organización	<i>Violeta esports</i>	22
34	COO	Organización	<i>Azul esports</i>	29
35	CEO	Organización	<i>Naranja esports</i>	24
36	ExCEO	Organización	<i>Naranja esports</i>	30

**Tabla 3 - Acerca de los informantes (rol, ámbito, edad y juego). Fuente: Elaboración Propia**

Otra de las modificaciones que debieron introducirse al planteamiento inicial, se vincula con la forma de acceso a los jugadores y jugadoras. Si bien las observaciones realizadas en eventos abrieron la posibilidad de una conversación inicial, realizar una presentación como investigador y adelantar futuros contactos; esto no siempre generó que, al pasar a un intercambio por redes sociales, prosperara la comunicación y la invitación a ser entrevistados/as.. Como forma de solucionar este problema fue ideada una aproximación más “verticalista”, contactando a las organizaciones y sus directivos para acceder a entrevistas con ellos (en función de lo explicado anteriormente) y sus jugadores y jugadoras.

Resulta interesante resaltar que, en varias instancias, los dueños de las organizaciones indicaron que les resultaba importante que los jugadores (en este caso siempre varones) participaran de las entrevistas ya que entendían que les podía funcionar como *práctica* y ser también una forma de entrenamiento “para que se suelten para otras entrevistas”. Es decir, que el acceso a participar de las entrevistas realizadas en el marco de la investigación era pensado como una preparación para otras entrevistas vinculadas a lo mediático; en concordancia con el diálogo entre formatos de entrevistas biográficas que menciona Arfuch (2007).

Asimismo, esta forma de contacto a través de los directivos de las organizaciones resultó más infructuosa en el caso del acceso a entrevistas a jugadoras, principalmente por el hecho que pocas organizaciones poseían jugadoras dentro de sus equipos o éstas no competían en competencias que se correspondieran con el recorte de videojuegos seleccionados para esta investigación. En función de ello, el acceso a jugadoras fue logrado principalmente a través de una metodología de “bola de nieve” consultando al final de la entrevista a quienes consideraban que debíamos incluir en la investigación. Esta modalidad, que fue aplicada también en el caso de jugadores, fue particularmente útil en el caso de las jugadoras, quienes en varias oportunidades se ofrecían a comunicarse primero con la jugadora para avisarle y así en cierto sentido, dar un “voto de confianza” sobre nuestro posterior contacto; lo cual resultó de suma importancia en tanto escribirle directamente a jugadoras a través de las redes sociales también había sido en vano en varias oportunidades.

### **3.4 Sobre la muestra: edad y género**

La edad promedio de las y los jugadores entrevistados es de 25 años, en virtud de que se seleccionaron jugadores y jugadoras con una trayectoria de varios años en la escena a fin de que pudieran brindar su perspectiva de los inicios de la competición en videojuegos en nuestro país. Esta aclaración resulta de importancia en dos sentidos: en primer lugar porque la edad de retiro en deportes electrónicos se estima en 25 años, en función de una pérdida de reflejos y tasa de respuesta visomotriz que comienza a los 24 años (Thompson et al, 2014). Dicha edad depende -como es esperable- de la posibilidad de mantener o incrementar ingresos y progresar en la escena (Ward y Harmon, 2019). En segundo lugar, porque existe la percepción -ligada a algunos preconceptos asociados al juego mencionados en el primer capítulo- de que los *esports* es una esfera de adolescentes. En el caso de dos de las ligas nacionales más importantes -ambas organizadas por la empresa detrás de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP)- la “*Liga Master Flow*” de LOL y la “*Unity League Flow*” de CSGO, a la fecha de escritura de este capítulo (Septiembre 2021) el promedio de edad es de 22 años de edad, siendo apenas superior en el caso de éste último juego.

Por otro lado, se ha procurado una paridad en las entrevistas de la representación de mujeres y varones a pesar que la escena no presenta esta misma paridad en la participación. Esto fue intencionalmente buscado a los fines de construir un conjunto de informantes que permitiera comprender las visiones de ambos grupos sobre la escena, los problemas para la incorporación progresiva de mujeres en la escena, y en particular, poder entender en términos de trayectoria biográfica los puntos en los que mujeres y varones difieren que facilitan o dificultan su participación y la posible proyección una carrera en deportes electrónicos. Dichos problemas serán analizados en profundidad en el siguiente capítulo.

### **3.5 Unidades temáticas de trayectorias comunes**

A pesar que las trayectorias comunes permiten una reflexión sobre los aspectos sociales de las tecnologías y las transformaciones que éstas habilitan, resulta fructífero contemplarlas en conjunto con la particularidad de cada biografía, ya que es a partir de éstas que se construyen los aspectos comunes. Es por ello que luego de cada unidad temática, en conjunto con los aspectos comunes de las trayectorias y del análisis de dicha unidad, se incluyen fragmentos de

los testimonios particulares de las y los entrevistados, que por tratarse de la perspectiva y trayectoria de los actores resulta en la voz principal de estos apartados que siguen en el capítulo.

Las unidades temáticas fueron elegidas en función de que permiten indagar sobre los momentos y aspectos clave de las trayectorias de los actores en sus vínculos con las tecnologías, y se confeccionó un guión de preguntas vinculado a estas unidades temáticas. Si bien este guión servía como marco y estructura para las entrevistas, en múltiples ocasiones, sin necesidad de preguntar el recorrido propuesto por las y los entrevistados traía a colación estos temas, confirmando o reforzando su pertinencia. En el orden que se presentan a continuación, las unidades temáticas seleccionadas son: Familia y vivienda; Disponibilidad de tecnologías en el hogar; Primeros accesos a tecnologías; Primeros accesos al deporte electrónico; Aprendizaje; Pares; Rutinas de la vida cotidiana; Otros estudios y trabajos; Tiempo libre y recreativo; Usos actuales de las tecnologías; Inicios en el ámbito competitivo; Momentos clave; Apoyo de la Familia; Profesionalismo; Futuro.

Luego del análisis del total de las unidades temáticas se presentan dos tecnobiografías completas (de jugador y jugadora) que funcionan como sintetizadores de las trayectorias y recorridos individuales y de cada núcleo temático sobre los cuales se han construido las trayectorias comunes. Dichas trayectorias fueron elegidas por presentar con mayor claridad los elementos y dimensiones recurrentes en los testimonios de jugadores y jugadoras, y en tanto presentaban estos elementos en común permiten una articulación fluida con las unidades temáticas y el análisis de las trayectorias típicas desarrolladas a continuación.

### **Familia y vivienda**

El contexto familiar de las y los jugadores está marcado por un nivel económico que si bien no es de una abundancia desbordante (marcado por ejemplo en el acceso inmediato y sin inconvenientes de las últimas tecnologías) permite pensar en un hogar de clase media, con madres y padres con secundario completo en algunos casos con estudios universitarios.

En casi todos los casos ambos padres poseen trabajos al momento de realizar la entrevista - sin tener en cuenta las interrupciones producto de la cuarentena y la pandemia- lo que les permite sostener económicamente la vivienda familiar y que los hijos residan en la casa sin aportar económicamente. Este punto resulta de alta importancia en tanto la participación en

los deportes electrónicos no sólo no garantiza un ingreso económico de manera inmediata, sino que puede suceder que este ingreso sea percibido luego de meses o años de competencia, o que se dé en forma de especie (recibiendo periféricos o mobiliario vinculado al *gaming*) y no de dinero en efectivo.

Asimismo, la gran mayoría de las y los jugadores conviven con sus padres aún recibiendo un sueldo o ingresos como jugadores, y aunque en ese contexto no suelen compartir habitación con otros miembros de la familia, el proyecto de mudarse a una *gaming house* de una organización -en la que pasan a convivir y compartir habitación diariamente con los otros miembros del equipo- es un deseo en función de mejorar sus habilidades y compartir con otros jugadores diariamente y a tiempo completo su interés en el juego.

El hecho de convivir con otros jugadores depende, por un lado, de la existencia de una *gaming house* por parte de la organización; y también, de que el jugador o jugadora forme parte del equipo que utiliza la *gaming house*. Habitualmente la mudanza se produce cuando son contratados por la organización. En los casos que relevamos, esto se da principalmente en los equipos de LOL, y siempre, únicamente, para jugadores varones.

### **Disponibilidad de Tecnologías en el hogar**

Existe una fuerte presencia de tecnologías digitales a lo largo de las trayectorias de vida de los jugadores y jugadoras, con la posibilidad de acceso a consolas, computadoras y televisión desde edades muy tempranas. Esto se da en una modalidad que las y los jugadores mencionan como un “encadenamiento”, refiriéndose a la lógica de cambio de dispositivos. Así, una consola como el “*Family game*” era reemplazada por el Sega o una Super Nintendo, posteriormente por una *Playstation* o bien por computadoras que presentaba mejoras sucesivas: “Claro, y consola nueva que entraba reemplazaba a la anterior” (César, 35, *Coach*, octubre de 2020).

Las computadoras aparecen vinculadas a los videojuegos en primera instancia de manera indirecta, en tanto suelen ser incorporadas a la dinámica hogareña como una tecnología para ser utilizada y compartida por toda la familia: principalmente como dispositivos que concentran tareas del colegio, trabajos de los padres y finalmente juegos. En el caso de los hogares que tuvieron un acceso temprano a computadoras a fines de los años ochenta y principios de los noventa -es decir aquellos jugadores de mayor edad- el acceso a juegos en la

computadora implicaba que un miembro mayor de la familia, (mayoritariamente padres o tíos) conociera y tuviera los conocimientos para instalar y facilitar el acceso a dichos juegos. Esto obedece a que la facilidad de acceso y disponibilidad a juegos que existe en la actualidad es radicalmente mayor a la de aquél momento, donde el traspaso de juegos se debía realizar de manera “material” mediante un diskette o disco que tuviera la información del juego.

En el caso de las mujeres, las computadoras pero especialmente las consolas de videojuegos, aparecen asociadas a hermanos mayores, quienes de alguna manera “habilitan” a éstas a tomar contacto con un mundo que para ellas “es de varones”, identificando la visión *generizada* de la tecnología (Benitez-Larghi y Duek, 2018) que mencionamos anteriormente:

Nosotros teníamos una PC, fue en sus comienzos *Windows 95*, después fue *Windows 98*. En *Windows 98* mi hermano ya jugaba algunos juegos. Y lo veía jugar a él. A veces me sentaba al lado y lo veía jugar y, ¿viste cuando te dan el joystick y te dicen “tomá” y hacés de cuenta que jugas pero no jugas? Al principio fue un poco eso, después yo me acuerdo que para una navidad a mi hermano le regalaron la *Play 1*, y tipo se la regalaron a él pero instantáneamente la enchufó y yo me puse a ver cómo jugaba él y me ponía a jugar con él (Daniela, 27, Jugadora, Abril de 2020).

Sobre este punto las propias jugadoras ofrecen una interpretación sobre la posibilidad de haber generado ese vínculo con los dispositivos habilitado necesariamente por un contexto familiar y la presencia de hermanos varones:

Y mirá yo empecé a jugar a la compu porque lo vi de mi hermano porque si no, no lo hacía. O lo mismo, vos nacés en tu casa y en una familia donde todos juegan al fútbol ¿mágicamente te vas a comprar una pelota de tenis y jugar al tenis? Entonces para mí tiene mucho que ver con lo que tus viejos...y lo que entra en tu casa y si vos de entrada en tu casa te crían como que las pibas la compu no, ya está. O las pibas los jueguitos no, ya está. (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020).

Respecto del acceso a internet, el hecho que no sea mencionado como un bien importante da cuenta de lo extendido y asimilado que se encuentra el acceso a una conexión de banda ancha en la actualidad para ese sector social. Esto se constata también por las menciones a las dificultades que surgían al tener una conexión telefónica (en el caso de jugadores de mayor edad) y el cambio que significó tenerla respecto de la cotidianeidad en el *ciber*. Sin embargo, el acceso a éstos aparece más vinculado al hecho de poder jugar con amigos que a la

necesidad de conectarse a internet, lo cual se condice con el hecho que se menciona la posibilidad de acceso a banda ancha desde la adolescencia:

Iba un montón al *ciber*, de hecho teníamos un equipo de Villa Urquiza con el que competíamos como medio por barrio, al *Counter* hablo, yo siempre jugué al *Counter*. Así que si más que nada íbamos mucho al *ciber* porque mis amigos a veces no tenían buen internet, yo gracias a dios siempre tuve buena buena conexión o buen acceso a las cosas, a la tecnología entonces... pero si si íbamos mucho al *ciber* para jugar entre todos ahí en LAN para estar siempre juntos, jugamos entre nosotros y ahí se formó medio después en ese *ciber* como un equipo del *ciber* que jugamos como contra otros. Y después más adelante los *cibers* pasaron a ser los lugares donde se hacían los torneos así que iba mucho a un *ciber* llamado “Omega”, que estaba en Santa fe y no me acuerdo cual... Ahí por Palermo o Recoleta. Era un *ciber* enorme con cien computadoras qué hacían todos los fin de semanas, religiosamente, mini torneos de Counter 1.6... (Hernán, 26, *COO Amarillo gaming*, abril de 2020)

En casi la totalidad de los casos, las y los jugadores mencionan la existencia de varios dispositivos de juegos como consolas o computadoras personales (tanto de escritorio como notebooks), celulares propios y acceso a internet de banda ancha, que da cuenta de una fuerte presencia de tecnologías en el hogar. Nos detendremos aquí en las formas en las que se narran los primeros accesos a ellas.

### **Primeros accesos a tecnologías**

Como mencionamos anteriormente, existe un importante acceso a computadoras y consolas desde temprana edad, asociados en muchos casos a la presencia de hermanos varones mayores. A su vez, dicha presencia también propicia el inicio en los juegos desde una edad más temprana, habitualmente desde un mero rol de observadores para luego ser progresivamente habilitados a jugar por su cuenta o compartir el juego. Esto permite entender, como ya se señaló en el primer capítulo, que el hecho de observar a otros jugar como entretenimiento en los canales de *streaming* no resulte algo ajeno o radicalmente novedoso como suele ser planteado por gente no vinculada a los videojuegos o algunas coberturas periodísticas.

Si bien las consolas y computadoras son inicialmente compartidas con el resto de la familia, resultan incorporadas progresivamente a una dinámica de juego individual que se corresponde con el traslado del equipo a la habitación. En la adolescencia, se suele observar una búsqueda de la adquisición de una computadora propia, con características técnicas

orientadas al juego o la transmisión de contenidos por *streaming*. El financiamiento está dado a partir de ahorros, con dinero obtenido como regalos de cumpleaños, o en el caso de aquellos que empiezan a competir, con premios de torneos. No aparecieron en las entrevistas menciones a haber recibido computadoras en el contexto del plan Conectar Igualdad (Matoso, 2019).

Asimismo, una de las preguntas iniciales de la entrevista hacía alusión a su primer dispositivo o a aquel que más usaron de manera de facilitar el espacio de entrevista y dar lugar a una charla más relajada. Resulta interesante que las y los jugadores respondían de manera narrativa y bajo la idea de un camino o una *trayectoria* de dispositivos:

-¿Y recordás cuál fue tu primer dispositivo? Compu, consola...

-Yo tuve mi primer consola...yo tuve más consolas, a tener un hermano más grande iba heredando o bueno íbamos compartiendo. Tuvimos todo: *Family*, *Sega*, *Playstation 1*, la *Playstation 2* justamente un amigo se fue a vivir a Estados Unidos orque tenía a su mamá allá, tenía la *Play 2* acá y me la dejó tipo de préstamo o sea un amigazo (Horacio, 27, *CEO Amarillo gaming*, junio de 2020)

Esto puede interpretarse desde tres perspectivas: como un recorrido propio en el *gaming* que da cuenta de su formación, a la especie de un *curriculum vitae* de jugador; desde un enfoque material, como signo o evidencia de cierta estabilidad económica que permite el acceso a dichas tecnologías; y por último, el cambio en las consolas da cuenta de una constancia de interés, de la permanencia de una forma de ocio.

A su vez, aparece fuertemente la mención de los jugadores al hecho que se jugó desde una edad muy temprana, con frases como “juego desde los 3 años” o “nacé jugando a los videojuegos”, de alguna manera ofrecido como legitimante de la posición de jugador profesional o semiprofesional y retomando la noción de Arfuch de la infancia como *biografema* recurrente (Arfuch, 2007):

Juego desde que nacé básicamente, mi tío era muy de la compu y yo se la sacaba para jugar al *Pac-man*, así que imagínate que tenía 3 o 4 años y ya estaba jugando al *Mario Bros* o al coso ese del Pinball creo que se llamaba, de Windows (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020)

Mi primera computadora fue lógicamente la computadora que mi hermano en algún momento no usó más y a él le compraron una nueva. Y yo iba heredando. Y bueno, teníamos el *Sega*, teníamos el *Family* y eso. Incluso, mi mamá me contaba que cuando

está embarazada de mí ella jugaba todo el día al *Family* o al *Sega*. Siempre jodemos con que desde ahí salí yo jugando a los videojuegos (Daniela, 27, Jugadora, abril de 2020).

-¿Y recordás a qué edad tuviste tu primera computadora, tu primera consola?

-Creo que nací con un *joystick* en la mano, posta. Sí, o sea acá en casa siempre se jugó a los videojuegos. Mi mamá tenía un Atari, mi papá también, mi tía tenía una Nintendo de las viejas, la que era parecida a la *Family*, y yo en vez de mirar televisión la veía a mi mamá jugar al *Mario*, esas eran mis tardes. Y yo heredé todo eso y me fui haciendo amigos del palo cuando era chico y siempre estuve en esa...mi tío me regaló mi primer computadora cuando era chico una 486 con un monitor de tubo para jugar y tenía los parlantes pegados con la gotita arriba del monitor para que no se cayeran. Siempre jugué, siempre me gustó (Gastón, 30, CEO *Rojo gaming*, mayo de 2020)

Respecto del acceso a dispositivos celulares, estos están vinculados a un proceso de independencia progresiva respecto de la presencia por parte de los padres, y como una herramienta de éstos de "saber dónde está", habitualmente en relación con el inicio del colegio secundario y el hecho de realizar actividades por fuera del hogar de manera individual o con pares:

Mi primer celu fue en sexto grado, antes de pasar a secundaria. Fue un Nokia 1100 y me lo dieron pura y exclusivamente porque nada, ya me estaba empezando a mover y para tener comunicación, nada más (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020).

Celular siempre tuve desde temprano. También a la misma edad de los 13 o 14 años, cuando empecé el secundario. No me acuerdo si empezaba a los 13 o a los 14, cuando empecé el secundario sé que me dieron uno, porque a mi vieja le gustaba mucho estar comunicada conmigo en el sentido de si tenía que hacer alguna actividad o tenía para algún lado prefería que yo tenga un celular y que siempre haya información de eso. Es más, creo que si te digo que lo tuve en séptimo grado, no te estoy mintiendo creo que lo tuve en séptimo grado, antes de entrar al secundario, ya creo que cuando entré al secundario ya empezaron los celulares más *grossos* (Gonzalo, 22, CEO *Violeta esports*, abril de 2020)

Si bien existen deportes electrónicos que se encuentran anclados en celulares<sup>82</sup>, por el recorte de juegos realizados, las y los jugadores ven a los celulares como herramientas de comunicación, estar actualizados en redes sociales y consumo de videos o series pero no como espacios de juego con la misma intensidad que las computadoras o consolas:

---

<sup>82</sup> A su vez, se espera que el uso de celulares como plataformas de competición en juegos como *Fortnite* o *Free Fire* continúen creciendo en los próximos años, ya que permite que mayor cantidad de personas jueguen en aquellos países en los que el acceso a una computadora de alto rendimiento o una consola sean difíciles de alcanzar por motivos económicos.

Sí, mi hermano [2 años mayor] tuvo celular primero. Yo... ni siquiera me importaban los celulares, ni bola con nada y mi hermano era muy de estar en *Google* y buscar los mejores celulares, que tenían mp3, todo. Me acuerdo que él creo que ni tenía un celular y se compró un celular que era uno no me acuerdo qué marca era, pero era uno que ya venía con mp3, con no sé qué cosa, estaba bastante polenta y él también estaba muy al tanto de cuál era el que tenía mejor procesador, todo. Él era mucho de celulares cuando era chico y creo que habrá sido a los no sé 10 por ahí más o menos o 12 por ahí que tuvo su celular, el primero. Yo no tenía todavía. Después me compraron uno pero ni bola con mi celular, casi nunca ni bola (José, 24, Jugador, marzo de 2020)

Aunque como hemos visto el acceso a las tecnologías vinculadas al juego aparecen desde una edad temprana y planteadas como parte constitutiva de sí mismos, el acceso a los juegos en el que desarrollan su carrera competitiva suele tener un proceso menos directo y en varios casos, se requirió de varios contactos hasta hacerlo propio. Nos detendremos aquí sobre este punto.

### **Primeros accesos al deporte electrónico en el que compiten**

El juego en el cual se compite aparece presentado en la mayoría de los casos por el círculo de amigos o nuevamente por los hermanos mayores, quienes no sólo recomiendan el juego sino también funcionan también como primer grupo de socialización dentro de éste. El "enganche" con los videojuegos en general suele mencionarse como algo que se dió en un primer contacto, algo similar a un "amor a primera partida":

Arranqué con la primera consola, la *Commodore*. Las consolas más viejas de todas, la Atari, la *Commodore*, la *Commodore 64* y después sí al toque compraron una PC. Pero obviamente los fichines en realidad fueron el primer amor. Ir a jugar a los fichines todos los días, al Sacoa y a los videojuegos (César, 35, *Coach*, octubre de 2020)

Esto es diferente en el caso de los juegos a los que se dedican de manera competitiva o como parte de sus transmisiones por *streaming*, ya que suele ser mencionado como un hecho importante, pero no necesariamente es un contacto que marca desde la primera vez que se lo juega. Los jugadores identifican un punto (un "momento clave" de vínculo lúdico) en el que empezaron a disfrutar y dedicarle progresivamente mayor tiempo, dando lugar a instancias de competición dentro del juego (partidas por clasificación o *rankeds*). Es decir, mencionan que la primera vez no disfrutaron el juego o no lo terminaron de comprender, y dejan claro

cuando, en una instancia posterior, se produjo en ellos/as un “enganche”, a menudo mencionado como “me envicié”:

Como que no me gustaba porque no entendía nada del juego y me seguí dedicando al CS y al LOL. Y unos amigos empezaron a jugar a la *Play* y como habían puesto que se podía jugar con *Play* y PC, multiplataforma ¿viste?. Y lo descargué de vuelta y ahí empecé a jugar y me encantó. Y empecé a jugar, jugar, jugar...(Tobías, 17, Jugador, abril de 2020)

El LOL me lo muestra un amigo de mi hermano que iba a la facultad con él. Y mi hermano lo jugó ahí, unos meses. Estaba el servidor en NA [Norteamérica]. Y un día estaba aburrido y le dije que me enseñe a jugar y qué se yo. Y él tenía ganas de enseñar y me enseñó un toque. No me gustó al principio, no me gustó para nada y como a la siguiente semana estaba aburrido de vuelta y ahí ya me empezó a viciar un montón y no lo largué más. (Hugo, 20, Jugador, marzo de 2020)

Sí, creo que fue también tipo a los siete años, yo siempre viví en Almagro o en Caballito y acá a la vuelta de donde vivo había casi tres *cibers* y me acuerdo que una vez pasé por uno, que era encima vidriado, y vi que estaban jugando al *Counter-Strike* no sé si era el 1.3, el 1.5 no recuerdo y como que medio flasheaba más que nada con lo que era el Counter y ahí arranqué, iba a ese *ciber* de acá a la vuelta y nunca paré, básicamente (Ulises, 26, Jugador, agosto de 2020)

Es este disfrute es lo que potencia la participación en los primeros torneos o competencias *online* y *offline*. En el caso de los jugadores más grandes, esto se vivió principalmente en el caso de los *cibers*, que habilitaron -en el contexto del propio barrio o ciudad- la posibilidad de jugar presencialmente contra otros, a menudo por premios pequeños como ser horas de juego en ese *ciber* o una parte del dinero de las inscripciones al torneo. Como comenta un jugador que a la vez coordinaba torneos con un *ciber* del cual era habitual:

En un momento había todo tipo de torneos, que podían ser organizados desde los dueños de *cibers* o un pibe como yo que también organizó torneos. Yo directamente le alquilaba las PCs al *ciber* por ejemplo, tres días, me cobraba la tarifa por 24 horas, yo a su vez cobraba una inscripción. Plata de ese entonces, ¿no? La inscripción tenía no sé 16 mil pesos en inscripción, ponele que al *ciber* le quedaban 6 y las otras 10 las repartía en premios. Yo me llevaba cero pesos a ese punto de tonto pero, bueno, era todo a pulmón. Organizaba el torneo y a la vez lo jugaba (Ramiro, 32, Coach, agosto de 2020)

El *ciber* permitió también tener un espacio de juego compartido con límites claros en tanto los dueños medían y cobraban por el tiempo de uso, lo que hacía que el dinero fuese un

limitante para poder permanecer. En el caso del uso hogareño, el compartir consolas con otros era el desencadenante de reglas y pactos de convivencia que analizaremos a continuación.

### **Las Tecnologías en su familia (usos, reglas, límites)**

Las menciones a reglas y límites aparecen mayoritariamente asociadas al uso compartido de las consolas y computadoras, sea entre hermanos o con los padres.

En el caso de hermanos, esto daba lugar a arreglos en el tiempo o modalidad de uso, estando en directa relación con el tipo de juego, en tanto algunos de éstos permiten medir por objetivos (alcanzar determinado punto u objetivo, cantidad de intentos, etc.) mientras que otros -como los juegos de rol- requerían una contabilización del tiempo similar a la de un *ciber*:

No éramos una familia de plata, o sea no teníamos varias consolas, teníamos una y la teníamos que jugar entre todos. Así que o jugábamos juntos algún juego, de pelea, por ejemplo, que se juega de a dos, o de a uno a *RPG* [Juego de Rol] y contábamos el tiempo y nos íbamos turnando (César, 35, *Coach*, octubre de 2020)

Por otro lado, más allá de este aspecto compartido, las reglas y límites al juego aparecían como una forma de disminuir la interrupción que el hecho de pasar tiempo jugando puede traer sobre las dinámicas familiares, conjuntamente con una visión del juego como compitiendo con otras “actividades productivas” como un trabajo o el estudio:

Por ahí a ella [la mamá] no le gustaba que comiera en la PC o que estuviera tanto tiempo, quería que hiciera cosas más productivas que jugar. Pero cuando empecé a ganar plata y eso como que entendió que era algo serio

-¿Y con tu papá también fue...o fue más fácil que acepte el hecho de que te querías dedicar...?

-Fue más...al principio no, pero cuando empecé a jugar entendió mejor porque no me podía ir a *AFK*<sup>83</sup>, que no se podían pausar... (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020)

-Desde que tuve la computadora creo que no tuve regla para jugar, cuando tenía por ahí las consolas sí como que había momentos donde no sé la escondía o teníamos ciertas horas o no sé cómo era pero con la computadora después no, lo que sí quizás era una época medio tensa porque yo no estaba ni estudiando ni trabajando, digamos

-Y ahí sí tu vieja te hinchaba un poco más

-Claro, porque todavía no se podía decir que...era imposible...ni yo me imaginaba tener un futuro trabajando en *Hearthstone* (Oscar, 27, Jugador, marzo de 2020)

---

<sup>83</sup>La sigla AFK corresponde a “*Away From Keyboard*” o fuera del teclado, lo cual se usa habitualmente para informar que no se responderá o reaccionará por un momento corto de tiempo.

Como se percibe de ambos fragmentos, estas reglas y límites perdieron fuerza al convertir el juego en algo “serio”, es decir, al dedicarse a competir o aspirar a ello. El cambio de signo sobre la actividad de jugar producto de la profesionalización, trae aparejado este cambio sobre las reglas o límites que se basan en la relación asimétrica de madres-padres e hijos-hijas dentro de las familias, y permiten en cierto sentido a los jugadores posicionarse en un mismo nivel que sus padres.

### **Aprendizaje**

La figura de referente, representada por un hermano mayor, padre o familiar (en su gran mayoría, todos varones) aparece como la principal fuente de aprendizaje temprano en vinculación con las tecnologías digitales.

Una vez superada una primera barrera de acceso y uso, el aprendizaje por cuenta propia es el principal motor, no solo para profundizar en el uso de dichas tecnologías sino al apropiarse del dispositivo y explorar nuevas opciones y solucionar problemas, incorporando nuevos usos y modalidades (uso de programas de diseño y programación):

Mi viejo cualquier duda que tenía me decía “Andá a *Google* y buscalo” entonces yo agarraba y decía, bueno, “¿y cómo encuentro tal juego?” y buscaba en *Google*, tipo era muy chiquito y ya todo el tiempo estaba con *Google*. Entonces eso me llevó un montón y nada que ver con esto pero soy muy autodidacta y todo es siempre *Google*. Yo, imaginate, no terminé el colegio (José, 24, Jugador, marzo de 2020)

Siempre fui de chusmear sola. El primer juego *online* era un juego de *chat* que no había mucho que hacer como *Habbo*<sup>84</sup> viste pero en otra plataforma. El primero de jugar jugar es un juego argentino que se llama *ImperiumAO* y lo jugué porque lo vi a mi hermano jugar, justamente y bueno me lo bajé o sea me lo bajé para empezar a jugar y no...como que no me acuerdo mucho, para serte sincera ser mujer es fácil en los juegos, siempre alguien me dio una mano o sea siempre...yo me acuerdo siempre que no entendía hacer algo siempre tenía algún grupito que me explicaba, que me enseñaba, que me daba cosas y me enseñaban (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020)

De forma recurrente aparece luego, y asociado a la compra de la PC propia, el reconocimiento de las partes que lo componen, saberes y conocimientos referidos a su

---

<sup>84</sup> *Habbo* es una red social de Internet y una comunidad en línea enfocada a jóvenes y adolescentes que tiene juegos dentro de las actividades disponibles. Es similar a la propuesta de *Mundo Gaturro* analizado por Muñoz Larreta (2013)

armado. Reconocer especificaciones técnicas de los componentes, posibles mejoras, la comparación de marcas y otros saberes, suelen venir asociados a este proceso en el que la computadora se convierte en una herramienta de trabajo. A la par que en algunos casos, las y los jugadores son utilizados por las marcas como promotores de los productos a cambio de éstos, lo que conlleva que se deban presentar como usuarios conocedores.

Aunque la búsqueda de primera mano y la resolución de los propios problemas sin consultar a *expertos* son vistos como un valor en sí, no se desprecia la ayuda de otros y se rescata la importancia de tener a quien preguntarle:

Casi siempre le he preguntado a la gente. De hecho, este último tiempo recién empecé a aprender algo de los componentes porque me tuve que comprar una PC y tenía que saber algo, pero mi hermano igual siempre me ayudó. También tengo un padrino que es técnico de PC entonces me re ayudaba. Y ahí aprendió mi hermano, entonces me ayuda mucho en ese sentido. E ir aprendiendo, que se yo los tipos de procesadores, más o menos para saber el nivel o la calidad que tiene cada componente. Ponele si ahora mismo me decís "te doy todo separado, armamela" no sé armarla ni en pedo, me falta (Hugo, 20, Jugador, marzo de 2020)

-¿Y es algo que vos aprendiste a hacer?

-Y sí cuando mi primer año en Chile me armé una PC propia para tener y después tuve PC propias que también las fui vendiendo, más que buscar algo cómodo es buscar lo mejor que puedas tipo los componentes más nuevos o mejor calidad. A qué cosas prestar atención sobre marcas, modelos...

-¿Y eso cómo es algo que charlabas con alguien o cómo aprendiste?

-Siempre supe creo por mi papá y eso (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020)

Como vemos el aprendizaje está dado de manera conjunta por una exploración personal, y una aproximación autodidacta -sobretudo en cuestiones de *software*- y el consultar a referentes hasta ir ganando confianza y conocimientos que permitan hacerlo por cuenta propia.

## **Pares**

De acuerdo a las trayectorias de las y los entrevistados los vínculos más importantes a la hora de vincularse en términos del juego no aparecen en la infancia sino más bien en la adolescencia, reforzando aquel primer contacto con los juegos.

En algunos casos, los grupos de amigos y las amistades más fuertes son construídos a través del juego, el poder compartir esta actividad aparece como una posibilidad de forjar

lazos y constituye los vínculos más íntimos de los jugadores y jugadoras en tanto no solo se comparte la cotidianidad sino aquello que deviene la principal actividad en sus vidas, su fuente de vida y su futuro.

Por el *Fortnite*, la verdad conocí a todos mis amigos, bah amigos, yo los considero como amigos por el *Fortnite* (Tobías, 17, Jugador, abril de 2020).

-¿Y de dónde eran tus “amigos amigos”?

-Y de Internet, siempre fui ciclando grupitos de Internet. En esa época del *Counter* yo todavía estaba con mi primer novio y mi grupito de amigos eran los amigos de él del colegio. Después cuando jugué al LoL y conocí al segundo lo conocí también con todo ese grupo de amigos que sigo teniendo. Es como que voy ciclando el juego y vas conociendo gente nueva siempre y la gente que vas conociendo o sea qué sé yo como que en el mundo *gamer* siempre te vas a reencontrar entendés o sea yo volví al *Fortnite* después de cuatro años de no estar en el ambiente y me cruzo a gente que me reconoce cuando tenía 14 años o sea me parece muy loco (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020)

Podemos pensar en la figura de “personas catalizadoras” (Kornblit, 2004) -aquellas que comparten una nueva tecnología o brindan saberes con el narrador- como un rol clave que algunos pares juegan en las trayectorias de las y los jugadores, habitualmente siendo quienes presentan un juego o torneo.

El juego aparece entonces como una forma de generar compañeros en un sentido profesional, amigos y parejas; a la vez que una comunidad con la que se comparten saberes, emociones y códigos. Tanto para las y los jugadores que se dedican a competir profesionalmente, como para los *streamers*, los primeros grupos con los que comparten esta actividad son sus amigos (del juego o a quienes conocen por fuera) quienes brindan una posibilidad de familiaridad y confianza:

-¿Y en el secundario también eras de juntarte a jugar?

-No, siempre me costó un montón, es lo que te dije, soy muy tímida y tuve un montón de problemas en el secundario. Para hacer amigas, yo tengo muy poquitas amigas, son muy contadas con los dedos de las manos. Y sí hoy por hoy tengo mi grupo de secundario que somos doce. El acercamiento fue más en los últimos años del secundario. Los primeros años me costó un montón, hice terapia por un año, por voluntad propia o sea yo le dije “mamá quiero ir al psicólogo” porque tenía muchísimos problemas...[...] Y bueno, me bajé el *MU* y empecé a jugar y empiezo a conocer personas. Me sentí...sentido de pertenencia, básicamente, chicos que pasaban no por lo mismo exactamente, pero que también pasaban por un montón de situaciones super duras, por depresiones, por un

montón de cosas...Y habré estado un año jugando al MU con esos chicos (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020)

En el caso de los jugadores competitivos, al generarse una diferencia de nivel o de aspiraciones en torno al juego, mencionan que jugar con amigos se vuelve una actividad diferente, y a veces ya no pueden jugar relajadamente o por diversión como antes porque leen el juego de otra manera:

El problema es que cuando yo dejo el *Counter*, no solo dejo el *Counter* sino que cuando dejé el *Counter* me alejé de todas las amistades de Internet, me alejé de toda la escena entera del *Counter* que está buenísima, todos los bardos, la buena onda con todos, las comunidades, toda la comunidad entera... Te alejás por completo, como que sos una persona aparte de todo, entonces como que también extrañaba un poco eso, estar ahí al tanto de exactamente cómo va cada cosa de la escena y es super interesante por ese lado también (José, 24, Jugador, marzo de 2020).

El cambio en la forma de juego -de mera actividad lúdica a su consideración como deporte o trabajo - puede implicar la conformación de nuevos vínculos de pares como compañeros de equipo, rivales en lo competitivo, otros u otras *streamers* afines, etc. a la par que puede implicar la pérdida de otros y un cambio en las rutinas cotidianas. Esto resuena en el hecho que la mayoría de las y los jugadores hablan de los grupos vinculados a cada juego (y a los *esports* en general) como comunidades.

### **Rutinas de la vida cotidiana**

Las rutinas cotidianas se estructuran progresivamente en relación con la participación en la escena competitiva o de *streaming* en función de los entrenamientos, días de competencias u horarios de *stream*. De esta manera, los hábitos de alimentación, otras prácticas de ocio y dinámicas familiares o del hogar se ajustan a estos tiempos y prácticas.

En el caso de las y los jugadores que forman parte de organizaciones deportivas, la rutina se define de igual forma para todos los miembros del equipo y consta generalmente de entrenamientos por la mañana hasta la tarde por un total de seis horas, y dos horas de análisis de partidos y estrategias de rivales o de otras ligas. Luego cada jugador puede entrenar por su cuenta o realizar otras actividades hasta alguna hora de la madrugada en la cual se plantea como tope a fin de no alterar al otro día la rutina. Esto se mantiene igual durante seis días a la semana, teniendo libre el séptimo día de manera fija e igual para todos.

Por lo general me levanto... a las 10 más o menos...eh..me baño y qué se yo. Me baño a la mañana, me pongo a jugar al *soloQ* hasta la hora del almuerzo, que es más o menos a la 1 hasta la 1 y medio ponele, o 2 que me toma el tiempo. Después de 2 a 3 me veo algún VOD que son las *replays* de los juegos. Y después de las 9 tipo cenamos qué se yo. Como hasta las 11 o 10 ponele, y ahí si siento que quiero jugar más, sigo jugando *soloQ*, o sigo viendo VODs que son las *replays*, y básicamente eso. Después ya ponele que termino 12 o 1 de la mañana la rutina por así decirlo. Y ya después no sé...me voy a acostar, miro cualquier cosa, una serie o lo que sea. A dormirme y al otro día empezar de vuelta. (Hugo, 20, Jugador, marzo de 2020)

Trato de tener buenos hábitos marcados, no siempre los cumplí o no todos los días al menos, usualmente más o menos en orden. Un día ideal sería como desayunar bien, meditar, hacer ejercicio, calentar con entrenamiento individual, hay herramientas para eso además del juego. Después hay entrenamiento en equipo que suelen ser dos, tres bloques, depende del equipo, bloques son como sets de juegos, personalizados y privados entre equipos. Cada bloque suele tener tres juegos o sea alrededor de tres horas con análisis y todo eso, serían seis horas de equipo por día, por ahí unos VODs siete, ocho horas del equipo por día y el resto para que uno entrene personalmente suelen ser seis días de trabajo a la semana, el día libre si uno quiere puede hacer cosas si no, no

-¿Eso es de lunes a sábado o el día libre va rotando en función de...?

-El día libre es todos los sábados. Las competencias, las nacionales son jueves y viernes fase de grupos y el domingo solemos tener un bloque largo

-¿Y más o menos tipo a qué hora te levantás, ponele un día común de trabajo?

-Y ahora el horario del equipo está siendo alrededor de las diez de la mañana

-Ok y se van a dormir tipo...

-Y de 12 a 3 supongo (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020)

Algunos jugadores eligen utilizar parte de su tiempo libre para continuar con su práctica o jugar al juego con amigos (ver más adelante categoría “Tiempo libre y Recreación”), mientras que otros pueden utilizar las horas libres de entrenamiento para realizar *streams* en su canal.

Me gusta despertarme a la mañana, te diría que entre las 9 y las 11 me despierto y apenas me despierto me voy a bañar, me arreglo un toque boludeo capaz media hora y prendo *stream* y así hasta...no tengo horario es así hasta la hora que aguante. Hay días que termino hasta las cuatro, hay días que termino hasta las cinco, hay días que termino hasta las doce y sigo de largo.

Es que estoy solamente con el *stream*, sinceramente. O sea yo desde que te digo que le dije a mi papá no voy a buscarme trabajo de programación, mi vida es despertarme y prender *stream* (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020)

En el caso de quienes se dedican al *streaming*, suelen compatibilizarlo con otros trabajos y dedican el tiempo por la tarde y noche para generar y transmitir contenido, lo cual se condice con el horario más concurrido de la plataforma. Ellas y ellos eligen los días y horarios en los

cuales transmiten, indicando que esto es uno de los principales beneficios de la actividad, aunque con la aclaración que para mantener un nivel de ingresos y crecimiento sostenido es necesario cierta regularidad

Laburo en una empresa que tiene que ver con Mercado Libre, estoy más o menos ahí de 10 a 19, la verdad es que llego casi a las 11 y me voy a las seis pero supuestamente es de 10 a 19 y de ahí por lo general era, depende el día pero es ir al gimnasio y después volver a mi casa y si es día de *stream* prender *stream* y si no otros días en general es ir a tomar algo con una amiga o algo como para no volverme a casa directo pero bastante así cíclica la rutina. Y de *stream* también o sea es como parte de...digamos yo le meto una cantidad de horas más o menos generosas al *stream* y por lo menos diez horas por semana le meto por las noches siempre porque bueno, porque es el horario que tengo (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020)

A raíz de este punto analizaremos cómo se conjugan las trayectorias en la práctica profesional con otras actividades, tanto laborales como de estudios.

### **Otros Estudios y trabajos**

Con seguridad el dedicarse a jugar competitivamente (en torneos o *streams*) aparece como el primer plan o proyecto (primero en términos de deseo y objetivo) para cuando las y los jugadores están finalizando el secundario, y como tal “compite” con otros trabajos y con formaciones terciarias o universitarias. Como proyecto es deseado y percibido como poseyendo un momento particular para ser intentado, una sensación de "es ahora", mientras que los estudios se perciben como algo que si bien brinda una seguridad mayor pueden comenzarse en un momento posterior. Aparece con recurrencia un *pensamiento contrafáctico*, la comparación de caminos alternativos en el futuro que se abren a partir de una determinada decisión, en el que se visualizan como arrepintiéndose de no haber decidido involucrarse en deportes electrónicos o *streaming* en el momento en que se presentó la oportunidad.

No es que no quería buscar un laburo de programadora, no iba a no ponerle todo mi tiempo al *stream*. Yo creo que re podría haber laburado de programadora pero se me abrió toda esa puerta en paralelo que sin darme cuenta ya la laburé porque lo empecé haciendo por hobby y lentamente se fue laburando y ahí es una gran oportunidad. O sea no quiero... o sea toda mi vida tuve las herramientas y tengo las herramientas para hacer algo diferente no quiero de grande arrepentirme de haber tomado un camino normal y decir “uy, qué hubiera pasado si...” (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020)

-¿Ya sabías... tenías alguna idea de qué hacer después de terminar el secundario?

-No, no tenía ni idea o sea fantaseaba en ser abogado o me gustaba la psicología, la filosofía pero la realidad es que no me veía o sea no estaba motivado como para encarar una carrera así, me gustaban ciertas materias o temas pero no...nada en concreto, digamos, como competir en los juegos, digamos, el *Counter* más que nada (Ulises, 26, Jugador, agosto de 2020)

- ¿Y facultad habías pensado en arrancar? ¿Arrancaste?

- Vi, un par de opciones... en mi ciudad no me convencían mucho, tenía que viajar afuera, era bastante guita y mis viejos capaz que no podían tanto. La UNNOBA está buena, tiene bastantes cosas la verdad, pero era como que nada me llamaba. Y aparte yo ya desde los 16, 17 quería dedicarme al LOL, por lo menos intentarlo y que tampoco tenía mucha motivación de empezar la facultad. Era como que quería probar eso y dije "el plan B va a ser la facultad" (Hugo, 20, Jugador, marzo de 2020)

Esto es en tanto que jugar competitivamente es visto como cumplir un sueño, vivir de aquello que se disfruta hacer. A la par que pocos y pocas pueden alcanzarlo. En el caso de jugadores de mayor edad, han intentado compatibilizar ambas actividades, no siempre lográndolo debido a la cantidad de horas que ambas demandan. En el caso de jugadores más jóvenes, han dejado el secundario "por ahora" para dedicarse de lleno a los *esports*.

- ¿Tenés lugar para estudiar en tu cuarto? [estudia Derecho en la UBA]

-Sí, jugando LOL. O sea, algo que le llama la atención a la gente es que yo estudio jugando LOL.

-¿Cómo hacés?

-Estoy jugando y grabo las clases y las dejo reproduciendo mientras juego, o las transcribo en las pausas mientras se manda o no se manda, o leo mientras mientras estoy jugando porque no me cuesta

- ¿Y cómo haces para jugar y a la vez leer?

-Porque yo me despisto rápido. Como me despisto rápido, si yo leo no me concentro más de uno o dos minutos entonces me sirve estar distraída y estudiar me queda más, de hecho, porque no me distraigo estudiando. De hecho, mantengo siempre la mente ocupada. Es difícil, un amigo intentó hacer eso y reprobó. No a todo el mundo le sale

-A vos te funciona...

-A mí me funciona pero porque yo ya me conozco. Yo ya sé cómo funciona mi capacidad de estudio. Capaz que alguien lo quiere hacer y no le va a salir porque debe tener otro mecanismo, hay que ver. Hay que buscarle la falla al cerebro (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020)

-¿Y de ahí cuando estabas terminando la secundaria vos ya sabías que querías dedicarte a esto o pensaste en otro proyecto?

-Sí, lo hacía mientras estudiaba

-¿Qué estabas estudiando?

-No solo durante la secundaria ya venía jugando por eso te digo empecé como a los 15

-¿Y después nunca pensaste seguir una carrera en la Facultad o algo así?

-No, no llegué me dediqué full al juego (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020)

Son muy pocos los casos en los que se menciona la realización de trabajos de manera previa o en paralelo a dedicarse competitivamente a jugar videojuegos, estando principalmente asociado a quienes se dedican al *streaming* sin llegar a hacerlo a tiempo completo. En el caso de quienes compiten en competencias, la necesidad de entrenamiento y dedicación conlleva una carga horaria que la hacen incompatible con otros trabajos.

Asimismo, en los casos en que se encuentran cursando o cursaron una carrera universitaria, al hablar de éstas aparece la intención de encontrar una aplicación práctica de los conocimientos y herramientas aprendidos a la escena de los esports, procurando así mantenerse en la industria aunque no sea a través de su rol como jugadores.

### **Tiempo libre y recreativo**

El tiempo libre aparece destinado al contacto con amigos y vínculos, mencionando que habitualmente se comparten instancias de juego pero "más *chill*", por diversión. Por las noches, habiendo cerrado entrenamientos y momentos de juego casual, optan por ver series o películas en *Netflix*, videos vinculados al *gaming* en *Youtube* o a *streamers* que realizan contenido de "*Just Chatting*" [Charlando] en *Twitch*.

Trato de en mi tiempo libre no hacer LOL. Sí hay horas que le dedico al día o sea más allá de las horas de entrenar con el equipo hay unas dos, tres, a veces hasta cinco horas que le dedico a mi trabajo, sola, en la compu, es lo que vos decís viendo mirando competitivos, haciendo análisis, hay días que sí. Pero los días que no tengo que hacer eso y que realmente tengo tiempo por así decirlo para hacer algo que yo quiera, no miro LOL. Hay días que por ejemplo miro *Age of Empires* competitivo, miro *Counter-Strike* competitivo, voy cambiando de gustos, digamos. Pero más que nada es lo que te digo desconectar con otros juegos. Después bueno, mucha serie y animé pero trato de desconectar (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020)

Otras actividades como deportes, juntadas con amigos y salidas son algo que realizaban semanalmente pero que en el contexto de la cuarentena de 2020 explican que no pudieron seguir realizando, mudando esos espacios de encuentro a compartir juegos y redes sociales.

En mi casa por lo general salía. Me juntaba con mis amigos de mi ciudad, tipo como que me despejaba bastante. Me gustaba hacer eso. Y onda eso. Eso es lo que más hacía...o capaz que me quedaba en casa, tal vez jugando a otro juego con amigos, pero la gran mayoría de veces me iba tipo afuera. No sé, me iba al parque...lo que sea... tomar unos

mates... Capaz jugar al fútbol o lo que sea. Y acá juego otro juego, hablo con mis amigos de allá de mi pueblo, juego algo con ellos, hablo al pedo un rato. O juego *SoloQ*, hoy jugué un par, juego con mis compañeros de equipo o con otra persona que conozco. Eso es como bastante variado (José, 24, Jugador, marzo de 2020)

Regularmente ha sido mencionada la importancia de realizar deportes y actividad física como complemento de la práctica de videojuegos, en reconocimiento y en contraposición al discurso respecto del sedentarismo como riesgo de la dedicación de tiempo que dedican a la actividad de jugar. Aunque indican que se vieron interrumpidas por la pandemia, plantean que tienen contemplado retomarlas cuando las prácticas de cuidado lo permitan.

### **Usos actuales de tecnologías digitales**

La computadora aparece como el dispositivo al cual se le dedica más tiempo y que condensa la mayor cantidad de actividades: entrenamientos en el juego (grupales e individuales), *streamear*, ver a otros jugar, acceso a redes sociales y juego con amigos en los momentos de tiempo libre, entre otros.

El teléfono celular está mayoritariamente vinculado a la comunicación con familiares y otros vínculos, a la vez que se lo utiliza para acceder a las redes sociales y subir contenido a los perfiles profesionales y/o personales. En el caso de los directivos entrevistados (CEOs) es mencionado como “herramienta de trabajo”, algo que no aparece en el discurso de quienes poseen el rol de jugadores. Éstos mencionan que lo utilizan más una vez que abandonan la computadora, por ejemplo para consumir películas, videos, series o música en la cama. El hecho que el celular aparezca en un segundo lugar de importancia frente a la PC o la consola, se visualiza también en el hecho que las principales marcas que auspician a los equipos y *streamers* son marcas de productos informáticos y de *hardware*. Por citar un ejemplo, en la convenciones de videojuegos y *esports* como la *Argentina Game Show* no hay espacios o *stands* de empresas de celulares pero sí abundantes de marcas informáticas, prueba de PCs y de consolas.

En términos de redes sociales, a *Instagram* se lo asocia a perfiles personales mientras que *Twitter* es utilizado como red para difundir y estar al tanto de las novedades de la escena, publicitarse como jugadores disponibles de ser contratados (lo que se denomina ponerse *FA* por *Free Agent*), compartir eventos y resultados, así como las publicidades que los *sponsors* que ellos como jugadores o las organizaciones puedan tener. Finalmente, *Discord* es la

plataforma preferida para las comunicaciones por voz o video, a la vez que permite la creación de servidores -una página que congrega a usuarios, habitualmente en relación a un tema, juego u organización particular- con diferentes canales (similares a grupos de wsp). El punto más fuerte que ofrece la plataforma y que la posicionó como “la plataforma *gamer*” de referencia actual, fue la posibilidad de realizar comunicaciones por audio de manera fluida en paralelo a la actividad del juego, algo que otras aplicaciones como *Team Speak* ya ofrecía antes, pero asegurando una buena calidad de comunicación y mejores personalizaciones de los servidores y canales.

### **Inicio en el ámbito competitivo**

El inicio en el ámbito competitivo suele verse como algo progresivo, y si bien está presente el recuerdo del primer torneo presencial u *online* como un momento clave (ver punto a continuación), este evento condensa un involucramiento con el aspecto competitivo del juego que data de meses o semanas. En virtud que los esports poseen dentro de las opciones de juego, partidas por *ranking* o clasificación, esto lleva a que los jugadores y jugadoras comiencen a compararse con otros y a jugar para ascender en el *ranking* o escala, lo cual puede verse ya como una forma de empezar a competir.

El reconocimiento de tener un buen nivel respecto de la media, y el reconocimiento de amigos o compañeros de juego, aparecen como los principales motores para involucrarse en competiciones y torneos. A pesar de que en ocasiones esto puede ser "para joder", la emoción de la competencia y el sentir que con más entrenamiento “se podría haber ganado”, potencia las ganas de las y los jugadores a seguir jugando para mejorar y obtener mejores resultados.

Ponele que yo a los 11 o 12 jugaba mucho *Counter* casual y ni bola con lo competitivo, obviamente y resulta que después, como a mi hermano le empezó a gustar, entonces se pasó al *Counter* en esa época y también se compró una PC para él. Mi viejo se la compró, entonces teníamos dos PCs. Entonces jugábamos juntos. Y también en ese momento yo jugaba con mi primo, que también jugaba *Counter* y toda la onda... entonces cuestión que no sé por qué en mi ciudad se empezaron a hacer como eventos LAN así de chicos que decían “che, hoy sale un mini en tal *ciber*, vamos a jugarlo entre todos”. Entonces nosotros nos íbamos ahí para joder las bolas, a ver qué onda y nos armamos un equipo ahí entre varios, mi primo, mi hermano, yo y dos más que estaban ahí y ahí empezó lo competitivo. La práctica era un desastre. Teníamos horarios pero de decir “de 10 a 12 jugamos, o de 8 a 12 jugamos, más o menos” pero era un desastre el tema de que no entendíamos ni cómo empezar a practicar ni nada entonces solo jugábamos o hacíamos estrategias pero eran muy básicas para el momento. Pero así nos fuimos metiendo de a

poquito y nos fue interesando. Lo que sí respetamos mucho era el horario porque nos dimos cuenta que si nosotros metíamos todos los días cuatro horas capaz no éramos buenos buenos pero en algún momento íbamos a ser buenos entonces como que dijimos eso y éramos muy estrictos con eso. Era como que sí o sí, aunque éramos un equipo de amigos, todos tenían que estar a esa hora y lo tomamos muy profesional aunque no lo era, digamos. Y con eso nos íbamos dando cuenta a los meses cómo íbamos mejorando, dijimos “no, esta es la clave, hay que meterle todos juntos así *a full*, tantas horas por día y en algún momento vamos a ser buenísimos”. Y se re notaba, nosotros a diferencia de otros equipos en el momento era como que se notaba que teníamos mucha estrategia, que éramos hace mucho tiempo equipo y todo. Y durante dos años ponele, fue de 2011 a 2013 o un año y algo no jugamos torneos de nada era solo práctica y no entendíamos ni nada de lo competitivo solo era practicar para mejorar y nada más. De la nada salieron un par de torneitos y como que nos metimos y los probamos a ver qué onda cómo estábamos de nivel (José, 24, Jugador, marzo de 2020)

En algunos casos, explican que ya poseían experiencias de competencia en deportes o en otros juegos (no necesariamente videojuegos) que reencausaron en esta nueva actividad. Es interesante que en varios casos, atribuyen un “gusto por competir” como una forma de ser y tomarse las cosas, siendo la práctica de deportes electrónicos la forma que, al momento de ser entrevistados, más disfrutaban.

### **Momentos Clave**

Si bien los momentos clave dependen intrínsecamente de la trayectoria de cada jugador y jugadora, es posible observar dos rasgos que destacan: por un lado, a partir de un evento o situación de juego compartida, surge el reconocimiento propio y de pares de un nivel de habilidad mayor a otros (que varía en función de la escala de la competición o evento), que potencia un ánimo competitivo y de autosuperación; en segundo lugar, la comparación entre el yo y otros a los que se les ubica en el lugar de figuras o referentes, generando una sensación de "yo podría ser ellos" que ubica a los jugadores en una trayectoria similar a la recorrida por otros.

Yo igual no es que lo pensé tipo... una vez que se me dio sí, pero no es que dije "voy a dedicar al competitivo" creo que fue algo más que se dio que antes era un hobby. Cuando me fue bien ahí sí que...Pero no es algo que busqué

- ¿Pero después sí decidiste que podías seguir en esa?

- Sí, una vez que podía meterle y ví que tenía chances, si. (Nestor, 20, Jugador, marzo de 2020)

El primero [torneo] fue en ponele 2015 creo o algo así. Fue en mi ciudad y eramos todos amigos, o sea conocidos, estuvo muy bueno. Y jugábamos entre nosotros, nos

armamos equipos... jugábamos por no sé... bah creo que no ganabamos nada pero era por divertirse y pasar el momento. Estaba todo muy bueno, en ese momento me encantó. Esos fueron *online*. O sea era como, no sé si conoces la *GOFORLOL* son torneos que se hacían todos los fines de semana y el ganador ganaba 250 dólares para el equipo. Se hacían todos los fines era por ESL, o creo que ellos los movían como que también *Riot* estaba vinculado ahí porque te daban RP [*Riot Points*] también. Y ahí era donde más practiqué digamos con mis equipos anteriores

- Claro, ¿cual fue tu primer torneo presencial grande?
- Fue cuando fui a Chile a un torneo re piola. Era el primer torneo presencial así grande con público y todo y estuvo muy bueno.
- ¿Cómo te sentiste?
- Nada, re tranquilo, estaba muy bueno y lo disfruté un montón. También veníamos muy fuertes, tampoco sentía mucha presión del otro equipo entonces capaz que con otra final capaz era diferente. Pero esa final me sentí re tranquilo.
- ¿Y cual fue hasta ahora tu mejor experiencia con los *esports*?
- Podría ser ese torneo, tal vez. Pero, no sé... creo que sí. Como que siempre quise jugar una final así, presencial, que tenga mucha gente. Pero, igual quiero jugar que sea mejor, otra final, porque había gente pero no sé, había 500 personas o algo así, 600. Y era como que yo he ido a ver final del la liga de primera de acá, que ahora ya se fue a México pero cuando estaba, fui a ver la final y estaba llena de gente. Y dije "Nah, yo quiero jugar esto" (Hugo, 20, Jugador, marzo de 2020)

Existe una variedad de momentos clave en el relato de las y los jugadores: el reconocimiento propio o de los pares de un nivel superior a la media que incentiva a competir y a mejorar, aumentando la dedicación y el compromiso; los primeros ingresos o viajes como jugadores, y la sensación de poder hacer del juego su sustento; el conocer y medirse contra otros jugadores, a los cuales conocían y veían como "ídolos" o figuras reconocidas; o la competencia frente a un público, su espectacularización. En todos los casos pueden ser leídos como puntos de contacto con incentivos de otras prácticas deportivas.

### **Apoyo de la familia**

Las y los jugadores consideran que sus padres desconocen la mayoría de los aspectos de la actividad, e indican que su familia empezó a apoyarlos cuando entendieron progresivamente que esto era "algo en serio". Por lo general, esta seriedad proviene de la invitación a participar en un torneo en otra provincia o país (viajar afuera del contexto habitual), la percepción de premios económicos o un contrato con una organización.

Este punto es visto también como un relato de ciertas reglas y recomendaciones respecto del tiempo y los hábitos de juego. Por lo general, en tanto existe una posibilidad de exhibición y espectáculo, las y los jugadores mencionan que su padre y madre los ven jugar (aunque no

entiendan mucho) y que los apoyan. Es decir, que la espectacularización y la posibilidad de verlas o verlos jugar es también un factor importante para el reconocimiento de las familias.

Yo por ahí cuando metía un jugador en el equipo y tenía que hablar con la familia era mucho más difícil convencerla de algo, viste que hoy en día ya con los números que se mueven, hablan solos. En ese momento era más...como estaba tan verde el terreno por ahí las familias no entendían nada pero era difícil en esa época, muy difícil, que los padres te apoyen a vivir de esto, de alguna manera (Cesar, 35, *Coach*, octubre de 2020)

Fueron un montón de charlas igual. O sea, era muy difícil hacerle entender a mi viejo que podía ganar plata jugando a los jueguitos básicamente. Pero.. fue más demostrandolo con cosas que me iban pasando a mí, experiencias. También, antes de este año que te dije que empecé a jugar profesionalmente entre comillas o que recibía sueldo, antes había ido a un torneo afuera, en Chile, y eso les hizo bastante el clic de decir "uh bueno se puede mover bastante con esto" que sé yo. Y tuve un torneo allá, me fui una semana, me pagaron todo y como que ahí se los mostré básicamente. Que eso no era nada de hecho y que podía ser mucho más cosas. Y mi hermano también conoce la escena, me ayudaba mucho a explicarle. También le tuve que mostrar bastantes videos de la escena profesional de acá, de latinoamérica. No sé también, los chicos con *gaming house*... No sé les mostraba videos, por que ellos lo que pensaba era que... no sé...eran gente que se dedica a secuestrar gente qué se yo. Lo típico, lo normal, yo lo re entendía igual también pero fue difícil. Fue como que se los tuve que ir comprobando con acciones o cosas que me fueron pasando...También ahora que pienso, me había olvidado, fui a los bonaerenses de LOL, la primera que se dio. Fuimos, también a Mar del Plata... ya era como reconocido por el país, digamos o el gobierno, lo que sea. Era como algo reconocido que podía ser una disciplina... y cosas así. Y fue como más creciendo todo y me fue ayudando. Y eso también le gustó a mi viejo. Y bueno, mi vieja más que... me apoyaba más, como que me entendía un poco mejor. También tenía muchas dudas pero como que me entendía mejor. Mi viejo fue un poco más difícil. Ahora están 10 puntos me re entienden. Me re apoyan ahora (Hugo, 20, Jugador, marzo de 2020)

-¿Vos ya habías planteado esto con tu vieja, tu viejo de dedicarte a competir en videojuegos?¿era algo que ellos ya estaban al tanto de esto?¿cómo fue?

-Como siempre competí...gran parte de mi carrera competí siendo muy chico, de muy joven como que medio que transcurrió todo así naturalmente por decirte de alguna manera, sin pensarlo como que de repente un día fui a un *ciber*, de repente estaba compitiendo y de repente era bueno onda como medio inconsciente fue todo

-Y cuando ponele fuiste al primer torneo

-Sí, había dos corrientes en mi familia por decirte de una manera, estaba la de mi viejo, que mi viejo me apoyaba digamos que decía, "bueno, si es lo que te gusta hacelo" y después estaba mi vieja que no entendía muy bien lo que hacía, también yo no era muy ducho para explicarselo con 14 años y es como que ella le parecía mejor que vaya a jugar a la plaza a la pelota que que esté diez horas encerrado en mi casa jugando al *Counter*

-Claro eso te iba a preguntar porque ya siendo profesora de Educación Física me imagino que no le debía gustar nada que estés ahí sentado frente a la compu todo el día

-No, no le gustaba para nada. De hecho siempre tuve... o sea hasta que viajé a Chile en el 2012 que ahí tenía 17 años, recién en ese momento cuando viajé fue como un impacto grande para ella y dijo "bueno, mirá no es que es un adicto a la computadora y está mal,

está enfermo... parece que tiene talento porque ganó un viaje” es como que eso fue como un baldazo de agua fría y que me permitió que mi vieja me entienda en ese aspecto.

-¿Llegó a entender más de qué iba el CS [*Counter-Strike*] después?

-No pero como que me comprendió y dijo “bueno, no es un adicto sino que es un pibe que al parecer tiene talento porque acaba de ganar un viaje” (Ulises, 26, Jugador, agosto de 2020)

Las y los jugadores les atribuyen a sus familiares una preocupación respecto de una posible falta de estabilidad y seguridad a futuro, pero en conjunción con un deseo de que hagan lo que les gusta. El apoyo está en muchos de los casos moderado por la posibilidad de obtener ingresos de la actividad, especialmente en aquellas situaciones económicas familiares que requieren de un aporte económico mayor. A su vez, es este ingreso económico lo que suele cambiar la percepción negativa de los padres a una alta dedicación a los juegos. La misma actividad lúdica con carga horaria similar puede pasar de ser considerada riesgosa (un vicio o una adicción) a una carrera aceptable mediante el hecho que se vuelve rentable y existe un reconocimiento social. Esto se encuentra en concordancia con lo que encontramos en la tesis de licenciatura en los juegos de rol en línea (Kopp, 2014).

### **Profesionalismo**

Ser profesional está -para las y los jugadores- asociado al hecho de poder vivir de la actividad. El criterio económico es el que también usan para denominarse a sí mismos como profesionales o semiprofesionales, tanto para el caso de jugadores competitivos como para *streamers*. Sin embargo, esto va aparejado de un segundo criterio que refiere a una forma de dedicación y a asumir la responsabilidad -propia y para con miembros del equipo en los juegos grupales-: deben comportarse como profesionales además de sustentarse económicamente.

Vamos a separarlo en dos aspectos. Yo entiendo por la palabra profesionalización que vos estés cobrando por tu servicio. En realidad es lo que significa, entonces por un lado, cuando vos me hablás de alguien profesional yo pienso eso, que cobra por sus servicios. Después está toda la parte cultural por así decirlo de lo que es el profesional el LOL. La realidad es que la mitad ni cobran. Te puedo asegurar que la mitad de los jugadores en LVP no cobraron o tienen contratos de mierda

-¿Y eso cómo puede ser?

-Monetariamente...Es que no hay una reglamentación real o sea, no hay una ley en Argentina, por ejemplo, o sea lo que se hace es un contrato de locación de servicio en Argentina donde ambas partes acuerdan y muchas veces los equipos le terminan pagando basura a los jugadores, es lo que te decía, 100 dólares por mes, o sea, no es nada.

Entonces, es lo que te digo, culturalmente, sí se considera profesionales a un montón de personas que lo son porque dedican a su “trabajo” pero no cobran por ello. Entonces por eso te decía que yo lo separaría en dos cosas: la dedicación a tu trabajo, el esfuerzo, todo lo que conlleva y aparte el cobrar por el servicio (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020)

Para mí ser un jugador profesional es alguien que le están pagando por jugar, así de simple. Pero yo la otra forma que lo digo como profesional es cuando alguien tiene la mentalidad de profesional que yo lo considero que es alguien que se preocupa mucho por un juego o por lo que está haciendo, como que tiene la mentalidad esa de querer aprender, de querer mejorar todo el tiempo, de estar motivado, eso para mí es alguien profesional, alguien dedicado. Pero... y en otras cosas también obviamente ponele cuando nosotros metemos gente al equipo siempre miramos algunas cosas que ponele si nosotros marcamos un error y le marcamos cinco veces el mismo error en distintos días y todavía no lo aprende ni lo mejora es como que ya nos empieza a dar la duda si realmente vale la pena ese jugador y ya si vemos que no mejora eso lo sacamos directamente. En todos los equipos que teníamos, como nosotros éramos mayoría siempre era como que éramos tres y metíamos dos. Entonces, como que siempre fuimos como los líderes del equipo, yo siempre fui el que manejaba los equipos, el que decía qué hacer, el que decía las decisiones que se tomaban, etc...[...] Yo creo que un jugador profesional sería alguien dedicado y que tiene la cabeza muy de aprendizaje, está muy abierto a aprender y eso, básicamente. Alguien muy constante, muy dedicado (José, 24, Jugador, marzo de 2020)

Todos los jugadores de LOL, de *Counter*, de ese tipo de juegos...se requiere ese tiempo. O sea, es demasiado tiempo porque vos tenés que jugar...con el equipo solo ya más o menos los equipos profesionales tenés que meterle más o menos seis horas por día de equipo nada más. Tenés dos bloques de *scrim* de dos, tres horas. Ponele seis horas mínimo, seis horas por día con el equipo tenés que competir. Y después necesitás el tiempo de meterle *SoloQ*, que es tan fundamental como jugar en equipo. Entonces, al final del día se te van diez, doce horas por día. Vos hablás con cualquier jugador profesional de LOL o de *Counter* y te va a decir que no juega menos de diez, doce horas por día. Quizás en esas diez horas por día que estoy diciendo entra todo. Pero ya diez, doce horas por día es una locura. después la parte de análisis va más por cada jugador, o sea, algunos jugadores no hacen tanto análisis y lo único que hacen es jugar y prefieren que el análisis lo haga el resto, y hay otros jugadores que juegan lo mismo que el resto y el resto del tiempo libre se la pasan analizando y estudiando el juego. Eso ya depende de cada uno. Hay algunos jugadores que le dedican catorce horas por día y hay otros que le dedican entre ocho y diez, pero por ahí, esos son los números que se manejan [...] Normalmente, se le dice profesional a alguien que puede vivir de lo que hace. La pregunta puede tener muchas respuestas diferentes, pero como lo veo yo, alguien profesional en un juego para mí es el que puede vivir de ese juego. Por eso, hay veces que por ahí hay *streamers* que no se dedican a jugar competitivo pero viven de *Twitch*, de tener... *streamers* de *Magic* o de *Hearthstone*, por ahí para tirar un ejemplo, chabones que tienen tipo tres mil...cada vez que se ponen a *streamear* tienen tipo tres mil, cuatro mil, cinco mil personas y viven de eso y esos jugadores podrían ser considerados jugadores profesionales de ese juego por más que no compitan en torneos profesionalmente. Yo creo que lo que te hace profesional de un juego es poder vivir de eso" (Cééar, 35, *Coach*, octubre de 2020)

Retomando las nociones de profesionalismo desarrolladas en el primer capítulo, ésta no es atribuible a una condición o conjunto de condiciones a cumplir y que determinan un cambio de estado (de amateurs a profesionales), sino que involucra diferentes criterios económicos, prácticas y formas de comportarse (un *ethos*) reconocidas dentro de la comunidad de jugadores.

Asimismo, el "ser profesional" debe verse como un proceso, con situaciones y decisiones que afectan el propio reconocimiento así como el de otros, que pueden leer -por ejemplo en el resultado de un partido de un jugador o una actitud ante un situación- una falta de dedicación, lo que puede impactar en su apreciación del jugador como profesional. Esto se apoya también en el hecho que no puede pensarse en qué significa "ser profesional"<sup>85</sup> sin considerar aquellos que no lo son, en su aspecto aspiracional y de reconocimiento de la trayectoria. Como indica Stebbins:

Esta condición sugiere una precaución crítica: la realización -por parte de profesionales- de la actividad central de un campo particular debe ser lo suficientemente visible para los amateurs como para influenciarlos. Si los amateurs, en general, no tienen registro del progreso de sus contrapartes profesionales, el enfoque del ocio serio se vuelve irrelevante en tanto los profesionales no se convierten en modelos, y la actividad y su lado ocioso se mantiene a un nivel de *hobby*. (Stebbins, 2007:7, traducción y cursivas propias)

Finalmente, resulta interesante contemplar que la decisión de dedicarse a la práctica competitiva se construye sobre la base de las trayectorias de otros, a quienes se tiene de referencia, que funcionan como referentes o guías sobre lo que hay (o no hay) que hacer para progresar. Es decir, cada jugador que logra profesionalizarse o "meterse en la escena" sienta el precedente para quienes lo ven y conocen. A partir de generar una identificación con otro u otra, cierta imitación y su propia aspiración, construyen su propia carrera y recorrido.

Para finalizar el análisis de las unidades temáticas nos detendremos sobre estas aspiraciones y deseos a futuro.

## **Futuro**

Si bien las y los jugadores indican que les resulta difícil proyectarse en cinco o diez años, los sueños vinculados a los deportes electrónicos que buscan alcanzar aparecen con claridad:

---

<sup>85</sup> Ampliaremos las nociones involucradas en el "ser profesional" en el quinto capítulo en relación a las formas de subjetividades en deportes electrónicos.

competir en un torneo regional o internacional; ganar un mundial; viajar fuera del país para competir; ser reconocidos en su rol.

Los jugadores y jugadoras plantean que su vida competitiva no se va a extender por muchos años, en función de un progresivo desgaste físico y de reflejos, sin embargo, indican que desearían seguir vinculado en algún plano a los *esports*, integrando el cuerpo técnico de una organización (como en todos los casos de los entrenadores entrevistados), aplicando los conocimientos adquiridos como jugadores desde otra posición; o bien combinando sus otros estudios con los deportes electrónicos.

Como menciona un jugador que pasó a dedicarse como entrenador:

Es difícil y todavía me estoy acostumbrando y esa fue una de las razones por la cual cuando empecé como *coach* de Counter dije “no, ya fue, dejo esto y me voy a jugar al *Heroes of the Storm*<sup>86</sup>” porque es lo que más me gusta y aparte sé que es algo que como *coach* me queda toda una vida por delante para ser *coach*, pero como jugador yo sabía que me quedaba nada más que una última ficha.

Entonces como que por eso le di al *Heroes of the Storm*, porque era lo que más me gustaba y lo disfruté. Obviamente, no hay nada más lindo que ser jugador y competir y nunca voy a disfrutar la faceta de *coach* tanto como la de jugador. Entonces ese paso lo estuve tratando de patear lo más que podía pero, bueno, ahora ya con 35 años, cumpliendo 36 obviamente que ya no estoy más para competir en un juego. Obviamente, con los años, el tiempo de reacción cognitiva va bajando, los reflejos van bajando. Pero más que por esos temas, la diferencia real de la edad y los problemas que se generan es que ya no...con la edad que tengo cada vez me cuesta más, o sea ponerme...Cuando vos jugás un juego y lo competís de manera profesional tenés que más o menos dedicarle tipo diez, doce horas por día jugando. Tenés que jugar todo el día y yo a esta edad ya no puedo jugar todo el día. No me dan las mismas ganas o no me divierte como antes. Con los años uno va...le cuesta, aparte uno ya tiene por ahí otras prioridades. Yo creo que va más por ese tema que por un tema de...porque si querría por ejemplo podría ponerme a competir en *Hearthstone* o en *Magic* y lo podría hacer tranquilamente y ahí no necesitás reflejos ni reacción cognitiva ni nada de eso. Necesitás la cabeza nada más. En un momento me puse a probar *Hearthstone* y a competir, jugué un par de torneos pero me costaba meterle como cuando era pibe que cuando tenía 18 años podía jugar dieciséis horas por día al *Counter* y estaba todo bien (César, 35, *Coach*, octubre de 2020)

Consideramos que la construcción de narrativas *prospectivas* por parte del entrevistado implica un posicionamiento respecto de su situación y percepción al momento de narrar, por lo que resultan de gran importancia para considerar su visión del mundo. Es decir, la forma en

---

<sup>86</sup> El *Heroes of the Storm* (2015) o HOTS es un juego MOBA similar al *League of Legends* pero con personajes y universo basado en las franquicias de la empresa *Blizzard* (la misma del *World of Warcraft*, *Hearthstone* y *Starcraft*)

la que se construye y proyecta a futuro resulta de igual interés que las formas en las que se narra el pasado.

A su vez, el relevamiento de las *fantasías* que la o el entrevistado posee respecto de cambios esperados o temidos no sólo de la tecnología que posee, sino de aquella que anhela o rechaza (Flick, 2000), permiten ubicar los sentidos dados por quien narra:

De acá a cinco años la verdad no sé, sé que voy a seguir con *Twitch* un tiempo más porque a mí me re divierte, la verdad, me gustaría volcarle más horas incluso a lo que es *streaming* o creación de contenido. No sé igual si en cinco años me veo como con un cambio de rubro o sea yo hoy por hoy laburo de otra cosa, *full time*, que no es que me apasiona, la verdad que a mí la programación no me apasiona. Hay días que obvio odio mi trabajo es como “estoy harta de todo” pero me permite vivir, me permite estar bien y me permite dejar el *gaming* como algo que sigo disfrutando y es un hobby que me da plata y a veces pienso si el *stream* fuese mi único laburo tendría una presión quizá hace que me deje de gustar no sé tener que cumplir con tanta plata, con tantas horas, con tantas marcas, con...casi que te digo lo pienso y me da una paja y digo “no, no” porque me arruinaría el *gaming* totalmente. Entonces no sé, no sé bien, es todo medio incierto (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020)

Mirá cuando empecé con mi laburo y mi carrera primero digamos como que fue un duelo y dije “basta, elijo este camino alternativo, el *gaming* fue, adiós para siempre” Elegí la carrera porque el deporte es lo que me gusta, la actividad física...elegí algo que podría hacer gratis, básicamente y dedicado a la gestión porque trabajo en gestión, como que intenté sumarme dos caminos o sea lo que me gusta y lo que hago, el laburo. Pero después, cuando volví en el 2017 a jugar un poco en el verano y como que ya hice el duelo de ex jugador y poder consumir un poco lo que es *Counter* y la escena dije “mirá si me meto en esto lo que es deportes electrónicos pero desde otra óptica” a mí...de lo que es la gestión. Entonces hace...cuando volví a jugar en el 2019 hablé con un equipo y con otras orgas para poder entrar en el área deportiva pero como que no me cerraba bien lo que querían pagar, estaba como más quisquilloso con lo que es el tema monetario pero ahora no estoy tan quisquilloso, así que seguramente entre a alguna orga en el área deportiva casi ad honorem y labure ahí (Ulises, 26, Jugador, agosto de 2020)

Yo no proyecto tan lejos porque uno después se frustra. Pero creo que, paso a paso, algo voy cambiando... Me gustaría que desde el nivel mujer, haya más mujeres en la escena. Del nivel futura abogada, que esté legalizado y supervisado, que no haya abusos. Desde el nivel antropóloga, que crezcan como sociedad, que ya no sea el típico *Neanderthal* que dice que te vayas a la cocina o te bardee. Que sean más comprensivos, una comunidad más unida

-¿Y como jugadora?

- No sé si me veo de acá mucho más tiempo como jugadora porque es como que fui organizadora, fui jugadora, puedo ser *streamer*. Es como que todo lo que me gusta enfocarme, me puedo enfocar. O sea, creo que el real desafío está en poder cambiar algo, tal vez, como jugadora dejar un paso de decir “bueno que sean más inclusivos, que le den más bola a los pibes, que de repente tengan apoyo psicológico” porque es difícil. Es difícil recibir críticas, recibir presión. O sea, no todo el mundo está apto para eso. Me

gustaría seguir creciendo, que la gente se inspire en mis jugadas, no sé si va a pasar pero a todo el mundo nos gustaría. Es como hacer jueguitos con la pelota y que la gente te mire y diga “uy, qué bien”

- ¿Y en qué rol te imaginás en un futuro? ¿Te imaginás en la escena, te gustaría seguir?

-Sí hasta que me muera...no sé si muchos años más pero diez años más, seguro. O sea la idea es, así un sueño muy pronto, es modificar algo para mejor, más inclusivo y después de esos siete, diez años, tener mi propia empresa o algo así tipo *next level* (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020)

Como mencionamos anteriormente, la participación en la escena se proyecta como un deseo más allá de la trayectoria como jugadoras o jugadores, se lo ve como un ámbito en el que desean estar involucrados a futuro en diferentes formas o roles, aprovechando los conocimientos del juego y aplicando preferentemente aquello que se estudió en otros campos.

### 3.6 - Síntesis: Tecnobiografías completas

Finalmente, confeccionamos las tecnobiografías individuales de dos jugadores (un varón y una mujer), que funcionan como síntesis de muchas de las otras relevadas. Si bien no todas las características de estos dos informantes se encuentran en la totalidad de la muestra, consideramos que funcionan como sintetizadores de las trayectorias y de las formas de vínculos con pares, con el mercado, con la tecnología, entre otros aspectos; es decir, permiten entender cómo se vinculan a nivel individual los núcleos temáticos sobre los cuales se han construido las trayectorias comunes.

#### Tobias, 17 años, jugador de *Fortnite*

<p><b>Familia y vivienda</b></p>	<p>Vive en una ciudad del interior bonaerense, en una casa con su mamá (45) peluquera y su hermano seis años mayor con quien comparte el cuarto. A veces se queda jugando hasta la madrugada y lo despierta con el ruido del teclado mecánico. El hermano trabaja en un taller mecánico. No tienen un vínculo con el padre.</p>
<p><b>Disp. tecnologías digitales en el</b></p>	<p>Tiene computadora desde los cinco o seis años, que era del hermano pero que también se la dejaba usar a él además de verlo jugar. Tuvo una <i>Playstation 1</i> y <i>2</i> compartidas con el hermano que se las regalaban “para los dos”. Tiene la <i>Playstation 4</i> que compraron con el hermano. Con el dinero que ganó de su participación en los torneos le está armando una computadora de escritorio al</p>

hogar	hermano. La madre usa una tablet para armar videos para su negocio y todos en la casa tienen celular que usan mayoritariamente para aplicaciones de mensajería, redes sociales y ver videos. Poseen conexión a internet por banda ancha.
Primeros accesos a tecnologías	Desde que era chiquito tuvo contacto con dispositivos, ya que había una PC y posteriormente una consola en la casa que sus padres les regalaron “como un juguete”. A su vez, su tía tenía un ciber al que iban a jugar con el hermano, principalmente al <i>Counter-Strike</i> pero “jugábamos de todo”. Si bien la tía controlaba el horario a través del <i>software</i> del ciber, hacían trampa para poder quedarse más tiempo jugando
Primeros accesos al juego en el que compiten o hacen stream	Un amigo de la escuela le recomendó el juego y le dijo que era de <i>Play</i> . Al principio no le gustó porque no entendía mucho de la dinámica del juego y siguió jugando no competitivamente a otros juegos en computadora como el <i>CSGO</i> y el <i>LOL</i> . Unos meses más adelante sus amigos empezaron a jugarlo en la <i>Play</i> y desde el <i>Fortnite</i> habilitaron el juego multiplataforma ( <i>Cross-platform</i> ). Lo volvió a descargar y le encantó: “empecé a jugar, jugar y jugar...”. Más adelante, sin entender bien qué era, se metió en las instancias de competición por rango que el juego posee y se dio cuenta que le iba bien, algo que sus compañeros de colegio también le señalaron.
Las tecnologías en su familia (usos, reglas, límites)	A pesar que “el único que toca su compu es él” menciona que no hubo muchas reglas de uso tecnologías en la casa, y que no era necesario porque nunca le dedicó demasiado tiempo ya que iba al colegio y entrenaba rugby. A veces no pueden coordinar para cenar juntos por los horarios de trabajo de la madre y el hermano y sus entrenamientos pero tienen pautado que los domingos se comparte un asado familiar. En ocasiones ven una película en el televisor del comedor pero no siempre se ponen de acuerdo en los gustos o pueden coordinar horarios. El celular no aparece como un dispositivo disruptivo de las dinámicas.
Aprendizaje	Aprendió a usar la computadora y la consola con su hermano, al verlo usarla y jugar y preguntarle “de todo”. En el colegio tuvo computación pero no menciona que haya aprendido algo importante. Llevaba a arreglar su PC a un local en el que conocía al hijo del dueño, y le permitían quedarse mirando el proceso y hacer preguntas. Así explica que aprendió a armar PCs y saber qué partes convienen, conocimientos que está aplicando para armar la computadora del hermano. Al preguntarle por su <i>set-up</i> o características de la computadora que usa, explica con detalle la diferencia entre distintos tipos de interruptores de teclados mecánicos, memorias, procesadores y las tasas de refresco del monitor y cómo repercuten en el rendimiento del juego .
Rutinas de su vida cotidiana	Se despierta cerca de las 11 de la mañana, entrena ocho horas, haciendo pausas para comer en su pieza. Juega hasta ocho horas diarias aunque a veces más y “después de las ocho diarias juego tranqui... juego con amigos, hasta que me canse”. Explica que los días de torneo entrena más horas. Desde la organización no le exigen una dedicación en cantidad de horas pero él lo hace para estar en “buen nivel”.
	Empezó jugando <i>squad</i> (equipos de dos jugadores) con sus amigos que conoció jugando, con los que se llevaba bien y se agregaban a la plataforma <i>Discord</i> . Allí conoció a un grupo grande de jugadoras y jugadores argentinos que buscaba compañeros de <i>squads</i> para jugar de modo competitivo. Fue

<p><b>Pares</b></p>	<p>realizando cambios en sus grupos de juego en función de su progreso como jugador “Con los pibes de la <i>Play</i> nos cagamos de risa hasta que le encontré sentido. Y me empecé a juntar con gente a mi nivel”. La principal forma de hacer amigos fue a través del juego: "por el <i>Fortnite</i>, la verdad conocí a todos mis amigos, bah amigos, yo los considero como amigos por el <i>Fortnite</i>."</p>
<p><b>Tiempo libre y recreativo</b></p>	<p>Su tiempo libre es de los aspectos que más se vieron afectados por la cuarentena. Explica que cuando no estaba la cuarentena “era como que tenía una rutina: me levantaba a la mañana, ponele jugaba todo el día, iba al gimnasio, veía a mi novia y no entrenaba mucho en el <i>Fortnite</i>”. Antes de eso jugó varios años al rugby pero lo abandonó porque ya no lo disfrutaba y lesionó sin intención a un compañero. Cuando se cansa del juego o tiene tiempo, juega al CSGO, LOL u otros juegos con amigos: “para <i>chillear</i> un rato porque sino te quema”</p>
<p><b>Usos actuales de Tecnologías</b></p>	<p>La computadora condensa la mayoría de las actividades, desde los entrenamientos y el tiempo de ocio (ver punto anterior) la utiliza para conversar con amigos, pareja y contactos a través de redes sociales. Se mantiene al tanto de las novedades de la escena y comparte sus actividades en <i>Twitter</i> e <i>Instagram</i> sin distinguir entre un perfil profesional como jugador y uno personal. Realizó en varias oportunidades streams en <i>Twitch</i>, “me encantaba jugar con la gente pero ahora como que dejé para seguir jugando profesional”. Posee un canal de <i>Youtube</i> donde sube fragmentos (<i>clips</i>) de los <i>streams</i> y las partidas.</p>
<p><b>Otros estudios y trabajos</b></p>	<p>Dejó la secundaria para dedicarse a entrenar y competir, se quedó libre por faltas: “Era como doble turno la escuela, y yo nunca iba a la mañana, no me podía levantar, no había chance de levantarme. Iba dos veces al mes, ponele” Su mamá piensa que antes de que esté en la calle o vaya a la escuela sólo para molestar prefiere que haga esto que le gusta. En la actualidad considera esto su trabajo y se lo toma como tal. Le gustaría retomar el colegio “pero más de grande”.</p>
<p><b>Inicio en el ámbito competitivo</b></p>	<p>Desde los 14 años que quiere dedicarse completamente a esto, empezó a jugar partidas por ranking sin darse cuenta de que era una forma más seria de jugar y se dio cuenta que le iba bien. Se lo empezó a tomar en serio cuando conoció que habían torneos por plata en los que podía competir: “uh, dan plata por jugar a un jueguito, ahí me lo empecé a tomar en serio, empecé a juntarme con gente buena, por así decirlo, practicamos todos los días”. Empezó a jugar con otro jugador de su pueblo y a competir en el clasificatorio de la <i>Fortnite World Cup</i>, donde empezó a obtener réditos económicos (“a sacar los <i>earnings</i>”). Cuando les empezó a ir bien en la <i>World Cup</i>, como no representaba a ninguna organización (“en ese momento había mucha gente <i>free agent</i>”) fue contactado por varias organizaciones para ficharlo junto a su compañero. Luego de conversar con tres organizaciones diferentes eligió la que le ofrecía el mejor contrato. Posteriormente cambió a otro equipo que además del sueldo le prestaba un monitor que le permitía rendir mejor en el juego hasta que pudiera comprarse el propio.</p>
<p><b>Apoyo de la Familia</b></p>	<p>Nunca le explicó qué implica el <i>Fortnite</i>: “ella no entiende nada, solamente quiere que me vaya bien, nomás”. Aceptó su decisión de dejar el colegio y dedicarse a entrenar cuando empezó a ver que empezó a ganar plata y le dedicaba tiempo y esfuerzo como a un trabajo: “Cuando vio que empecé a traer bastante plata por jugar un jueguito, que me empecé a armar la PC, que empecé a comprarme cosas. Cuando empecé a ayudar en la casa ponele”. Le ofreció aportar parte de las ganancias para pagar los servicios que utiliza - electricidad y <i>wifi</i>- y ayudar en la casa “como estoy siempre en mi casa, es lo</p>

	<p>mínimo”</p> <p>Su mamá se interiorizó un poco más en su carrera cuando lo contactaron de las organizaciones porque quería saber “cómo era el ambiente” y estaba la posibilidad de mudarse a una <i>Gaming House</i>, menciona que ella es su representante ya que habla con los directivos de los equipos. Explicar qué es lo que hace se le vuelve complicado porque para él la gente mayor no entiende nada: “Ponele, cuando yo a mis abuelos les dije que no estudia por jugar a la computadora la cagaron a pedos a mi vieja diciendo ‘cómo vas a dejar que tu hijo no vaya a la escuela por jugar a la computadora’. Cosas así. Y cuando mi vieja le explicó que se gana bien, que se gana como un sueldo de una persona normal, ahí como que apoyaron un poquitito más. Y dijeron ‘bueno, que haga lo que le guste’”.</p>
<b>Profesionalismo</b>	<p>Ser profesional es para él tener muchas responsabilidades y saber organizarse; tener un horario para todo, para entrenar, mejorar la puntería, lo cual no es fácil.</p> <p>A su vez, el hecho de tener un contrato y cobrar un sueldo por mes “te convierte en profesional” pero es más difícil porque implica un alto nivel y conseguir un equipo que sea serio y te pague. Le encantaría jugar un torneo presencial como los jugadores profesionales pero aún no se anima a dar el paso, explica que aún le da vergüenza y otras veces no lo podían llevar hasta CABA.</p>
<b>Creencias sobre género</b>	<p>Explica que el <i>Fortnite</i> es un juego para todos, no cree que haya juegos para chicos y juegos para chicas, es “mixto”. Lo han contactado chicas que juegan y que le preguntan cosas para mejorar, a él le gusta explicarles y le gusta que sean “super competitiva y lleguen a ser de las mejores de Argentina”. Trata de ayudar a todos a mejorar, le gusta ver que la gente aprende de lo que él sabe, y más en el caso de las chicas porque siente que por lo general las “boludean”.</p>
<b>Momentos clave</b>	<p>Explica que su mentalidad cambió cuando empezó a competir por <i>rankings</i> y reconoció que tenía buen nivel, junto a que podía ganar plata haciendo algo que disfrutó siempre.</p>
<b>Futuro</b>	<p>Su sueño es llegar a ser <i>top1</i> de un torneo importante y viajar para jugar. En un futuro más cercano, su sueño es vivir en una gaming house con más gente del <i>Fortnite</i> y vivir en directo el ámbito competitivo: “Tener a tus compañeros ahí al lado tuyo. Te levantas y decís “chicos, vamos a jugar, a ponerle”. En el caso en que no pueda lograrlo con el <i>Fortnite</i> indica que le gustaría seguir jugando a la computadora y dedicarse a esto pero viviendo fuera del país. pero es muy complicado.</p>

**Tabla 4 - Tecnobiografía completa - Tobías. Fuente: Elaboración propia**

### **Macarena, 25 años, jugadora de CSGO**

<b>Familia y vivienda</b>	<p>Vive en CABA con su madre que es ama de casa y su hermano de 23 años que estudia abogacía. Tiene un hermano mayor (30) que vive con su familia en otra casa.</p>
<b>Disp. tecnologías digitales en el</b>	<p>Ella y su hermano cuentan con una computadora de escritorio, cada uno en su cuarto, su mamá tiene una <i>notebook</i> y cada uno posee su propio teléfono</p>

<b>hogar</b>	celular. Poseen banda ancha <i>wifi</i> y dos televisores, siendo que el principal está en el <i>living</i> .
<b>Primeros accesos a tecnologías</b>	El primer dispositivo vinculado al <i>gaming</i> que recuerda fue un <i>Family</i> que compartía con su hermano mayor y en el que lo miraba jugar, recuerda haber jugado algunas veces al <i>Battle City</i> y al <i>Hyper Olympics</i> . Posteriormente hubo una computadora que no fue un regalo para ellos sino que era de la familia y se turnaban para usarla aunque ella era chiquita y la usaba poco. Posteriormente le regalaron a su hermano una <i>Playstation 1</i> , aunque todo lo compartía con sus hermanos. En la <i>Play</i> jugaba “a juegos típicos como el <i>Crash Bandicoot</i> y el de <i>Harry Potter</i> ” en los que se turnaba con sus hermanos para jugar. Más adelante empezó a usar la computadora para jugar y jugó mucho al <i>Sims</i> (“en ese momento lo único que había”) y al <i>Counter-Strike</i> .
<b>Primeros accesos al juego en el que compiten o hacen stream</b>	Sus primos eran más grandes que ella y su hermano y fueron los que le pasaron el <i>Counter</i> en un CD, lo instaló y empezó a jugar. Así conoció el juego y comenta que su hermano lo jugaba todo el día. Ella lo empezó a jugar cuando tenía 10 años aunque no le gustaba. Lo jugaba porque no entendía cómo hacía el hermano para que le gustara. Finalmente, después de intentarlo varias veces y por bastantes horas, aclara que lo entendió y le gustó.
<b>Las tecnologías en su familia (usos, reglas, límites)</b>	La única regla que tenían era turnarse para jugar y no pelear, después de eso no tuvo problemas sobre la cantidad de horas de juego.
<b>Aprendizaje</b>	Los primos son más grandes que ella y cuando iba a su casa estaban todo el día jugando. Como su hermano quería copiar a sus primos empezó a jugar lo mismo que ellos. Si bien empezó a jugar en conjunto con su hermano y, posteriormente, a jugar para entender qué le resultaba divertido del <i>Counter-Strike</i> , explica que de manera indirecta la referencia fueron sus primos. Fue a un secundario comercial en el que tuvo bastante formación en computación, desde materias destinadas a diseño gráfico (principalmente <i>Photoshop</i> y diseño de páginas <i>web</i> ) y herramientas de oficina como mecanografía y <i>Excel</i> . Siempre fue aprendiendo cosas por su cuenta y preguntando a amigos si no sabía resolver algo.
<b>Rutinas de su vida cotidiana</b>	Por “el tema de la cuarentena” no está yendo a trabajar a su trabajo de oficina en el que es recepcionista. Un día común se despierta, almuerza o desayuna (dependiendo de la hora que sea) y trabaja como profesora de canto en una productora de musicales, viendo y corrigiendo los vídeos de los chicos cantando correcciones, prepara montajes de vídeos, y prepara materiales para los siguientes encuentros. Dependiendo el día toma clases de canto, hace las compras de su casa porque su mamá por problemas de salud no es recomendable que salga. Como no está yendo a la facultad o a la oficina tiene un poco más de tiempo libre el que aprovecha para jugar, mayoritariamente por la noche. Antes de la pandemia, trabajaba de ocho a cinco y media de la tarde y cursaba de siete a nueve o de siete a once. Y jugaba lo que podía los días libres que no tenía facultad. Por lo general sólo podía jugar por la noche y aprovechaba ese momento de juego para hacer stream.
	Inicialmente conoció a la mayor parte de sus compañeras de equipo y compañeros de juego a través de foros. A partir de comentar publicaciones y compartir partidas en el juego (lobbys) se fueron formando amistades. Con algunas de ellas armó un equipo y participó en torneos presenciales organizados en cibernets. En estos espacios conoció a jugadoras y encontró que

<p><b>Pares</b></p>	<p>había más jugadoras de las que pensaba anteriormente: “uno siempre piensa ‘nah, qué van a haber pibas que se metan a jugar’, y sí, había una banda”. La dinámica de los foros mudó a redes sociales pero continuó ampliándose conformándose un ambiente en el que menciona que la gente ya se conoce: “El ambiente... es como que llega un punto en el que ya sos del ambiente. No es que voy conociendo pibas en un servidor, es como que se forma una comunidad en la que pibas que ya juegan se hablan con otras pibas que ya juegan”. Posteriormente los lazos en el juego, redes sociales y especialmente los eventos presenciales habilitaron otros espacios para compartir como juntarse o salir a bailar: “Es como que te conoces con todo el mundo o vienen y te dicen ‘¿vos sos tal?’, y te saludan y vos decís ‘ah, ¿vos sos este?’ o cosas así, es algo normal es llamarse por los nicks y no por los nombres”</p>
<p><b>Tiempo libre y recreativo</b></p>	<p>Anteriormente realizó deportes, pero con los CSGO fue que se dio cuenta que era competitiva. Le divierte el juego porque la hace pensar, no jugar porque sí, idear estrategias y adelantarse al rival. Es por eso que tampoco juega por jugar, le demanda mucha atención “y termino quemada a los dos segundos”. Sin embargo, cuando hace streaming se divierte, y esa es la razón por la cual dedica su tiempo libre a eso: “estoy <i>streameando</i> porque me divierte, no porque me quiera volver la <i>streamer</i> y vivir del <i>stream</i> porque a veces me satura. Si no es por pura necesidad, no me gusta estar encasillada a los horarios, como lo es un trabajo, por ejemplo”</p>
<p><b>Usos actuales de Tecnologías</b></p>	<p>Utiliza principalmente la computadora para jugar, competir, realizar <i>streamings</i>, dar clases, editar videos y consumir películas y música. Dejó de jugar al CSGO porque le aburrí y <i>streamea</i> otros juegos del género día por medio, aunque llegó a prender todos los días, 10 horas por día. Dice que no le molesta prender <i>stream</i> porque si no prendiese la cámara igual estaría jugando, y le gusta porque va teniendo más audiencia, “y un montón de gente que nunca imaginé que iba a tener. Una mini comunidad. Personas que te siguen y que te dicen que prendas y que te agradecen. Y yo me miro la cara de orto de ocho horas y no puedo entender cómo esa gente la sigue viendo o cómo te agradecen tanto las risas y yo tengo la cara entumecida de no moverla” A su vez, es “embajadora” de una marca de periféricos que le brinda productos y mobiliario para que los reseñe en su canal de <i>Twitch</i>, que la eligió cuando integraba una de las organizaciones en las que compitió.</p>
<p><b>Otros estudios y trabajos</b></p>	<p>Cuando terminó el secundario empezó a estudiar Ingeniería Química en la UTN y dejó porque no le gustó y se cambió a Relaciones del Trabajo, carrera que está cursando actualmente. En paralelo hizo clases de canto “desde chica”, clases de piano y ahora estudia en el conservatorio. Eso le permitió cantar en bares y teatros y empezar a dar clases de canto a otros. En paralelo mantiene un trabajo de recepcionista el cual no puede dejar porque necesitaba mantener económicamente la casa con mi hermano porque la madre no está pudiendo trabajar por cuestiones de salud.</p>
<p><b>Inicio en al ámbito competitivo</b></p>	<p>Inició compitiendo en equipos que se armaban en foros y comunidades de jugadores. A medida que fue jugando más se hizo de más amigos “y de un momento al otro empecé a querer competir porque se competía”. Armó un equipo con conocidas y participó en su primer LAN<sup>87</sup> (torneo presencial) femenina. Continuó jugando torneos <i>minis</i> con <i>mix</i>, con amigos míos. Posteriormente, participó en organizaciones conformando equipos que participaban en torneos femeninos, aunque no llegó a tener contrato porque debía pasar seis meses como parte del equipo y ella necesitaba trabajar.</p>

<sup>87</sup> Es denominado por la forma de conexión de las computadoras *Local Area Network* o Red de Área Local, la manera usual en que los equipos están conectados en *cibers* u oficinas.

<p><b>Apoyo de la familia</b></p>	<p>Cuando le contó a la madre que estaba compitiendo en deportes electrónicos ésta lo desestimó pero cambió su visión al ver que no era una pérdida de tiempo: “al principio le pareció una boludez, pero cuando vio que ganaba premios, que me daban cosas, que salía en la tele, que era como en serio, ahí me empezó a re apoyar y ahora viene a todos los eventos conmigo”. Actualmente la apoya en todos sus proyectos.</p>
<p><b>Profesionalismo</b></p>	<p>Explica que en su opinión un profesional es el que vive de lo que hace y tiene una remuneración, por lo que no se considera profesional al no recibir en la actualidad un ingreso estable por jugar. Sin embargo, aclara que a lo sumo sería semiprofesional porque al recibir periféricos de marcas para que los publicite en su canal de <i>stream</i> “tengo algún tipo de ingreso en especie”. Ser profesional hubiera implicado dejar más actividades para dedicarse y desarrollarse en eso, proyecto que tuvo que poner en suspenso “porque hay una realidad y es la supervivencia. O sea, está todo bien con el sueño <i>gamer</i> pero uno come y no me da de comer el rango que tengo en el <i>Counter</i>”.</p>
<p><b>Creencias sobre género</b></p>	<p>Explica que ella vivió un cambio de época en la relación con las mujeres dentro de la escena: “yo viví la transición del machismo puro, por el simple hecho de ser mujer ya te bardeaban, al moralismo que hay ahora”. De agresiones explícitas (“ahora nadie viene y te dice ‘andate a la cocina’”) a un desplazamiento silencioso, a ser ignorada por el hecho de “ser mujer”. En su opinión, ahora hay mucho moralismo de “a la mujer hay que incluirla, como “consecuencia del Estado, del estallido este de las movilizaciones que hay”, pero antes compara con que era una decisión propia en la que juntarse con otras chicas era la única posibilidad porque los varones las excluían por malas: “Porque tus amigos te podían querer mucho, pero no iban a jugar con vos, igual, porque sos piba, jugás mal y vas a tener la culpa de todo lo que salga mal en el equipo y si perdemos va a ser tu culpa todo el tiempo. Era esa la premisa.” Ahora ve la inclusión de jugadoras en organizaciones como “puro humo” en tanto son sumadas sin jugar realmente, como una movida de <i>marketing</i>. Y si bien la participación de las mujeres está creciendo, no hay constancia de los equipos femeninos y a la vez, considera que es improductivo la separación entre torneos femeninos y masculinos ya que considera que la única forma de mejorar es compitiendo contra mejores jugadores, la división sólo sirve a los fines de publicitar marcas y organizadores: “no me vengan con que ‘competir, así, separados por visibilidad’, las pelotas. Es visibilidad para los organizadores, visibilidad para las marcas. No es para los equipos. No es para las pibas que están ocho horas todos los días” Aunque ella explica que vivió poco el acoso porque juega “hace mil años y conozco a toda la comunidad, he cagado a tiros a un montón de pelotudos y ya es como que te ganás una especie de respeto”. Aclara que, a pesar de haberla pasado mal por sentir que no importaba en la escena, nunca se tuvo que esconder, nunca no habló por microfono o tuvo que cambiarse el <i>nick</i>. Explica que “siempre había un pajero y había un pelotudo, siempre. Hay en todos lados, no es por el juego. Obvio que por el juego se potencian porque es pantalla, entonces no tenés a la persona enfrente y de repente todos tienen unas bolas terribles”. En el stream cuenta con personas que ya los conoce y sabe que son piolas que funcionan como moderadores y bloquean a los que repetidamente hacen comentarios que no corresponden o se ponen muy cargosos.</p>
	<p>En el cambio de la versión del juego <i>Counter-Strike 1.6</i> al <i>CSGO</i>, se disuelve el equipo en el que competía en función que la empresa desarrolladora del juego (<i>Valve</i>) explicitó que no habrían nuevas competencias internacionales de</p>

<p><b>Momentos clave</b></p>	<p>la versión anterior. Si bien la nueva versión le resultaba distinta y rápida, empezó a ver que los jugadores que admiraba viraban a la nueva versión y estaban en su mismo servidor. Ahí decidió probar y empezó a aprender mucho y a disfrutarlo porque un montón de los mejores jugadores que venían del 1.6 estaban ahí jugando: “eso me hizo como ‘caer’ en que era una buena oportunidad para empezar desde abajo con los mejores y me sirvió mucho”.</p>
<p><b>Futuro</b></p>	<p>Por ahora sigue jugando, la convocaron de varias organizaciones pero dice no tener ganas porque si bien le divierte jugar partidas ranked con amigos, le estresa cumplir un horario de entrenamiento y la dedicación que conlleva. Me han llamado de varios equipos pero no tengo ganas. Por el momento no le interesa dedicarse al competitivo aunque le salga un contrato con sueldo, su proyecto está en recibirse y poder dejar de trabajar como administrativa. Una vez completada la carrera le gustaría poder aplicar sus conocimientos en el sector de personal de alguna organización de deportes electrónicos. Aunque le gustaría seguir vinculada a la escena de los <i>esports</i> siente que en Argentina no pueda estar tranquila para proyectar a largo plazo: “no siento que acá se pueda llegar a algo con esto y yo necesito cierta estabilidad”.</p>

**Tabla 5 - Tecnobiografía completa - Macarena. Fuente: Elaboración Propia**

## Capítulo 4 – El género como interviniente en los deportes electrónicos

En el segundo capítulo hemos desarrollado las características comunes entre los *esports* y los deportes tradicionales. En el presente vamos a centrarnos y a destacar otro punto compartido por ambos tipos de deportes; nos referimos a las tensiones existentes en torno a la participación y visibilidad de las mujeres en las competiciones y a las desigualdades en la escena deportiva. Como puede apreciarse en las trayectorias mencionadas en el capítulo anterior, existe una disparidad en la participación en los videojuegos a nivel competitivo de varones y mujeres que obedece a múltiples factores. Analizaremos aquí dichos factores atendiendo principalmente a los testimonios de las jugadoras entrevistadas.

Los problemas de participación en los deportes electrónicos no obedecen únicamente a la dificultad de generar estructuras competitivas que integren a las mujeres, sino que los *esports* -como mencionamos anteriormente- son una actividad que comprende tanto aspectos tecnológicos (los videojuegos), deportivos (la competencia) y mediáticos (las transmisiones e interacciones en redes sociales). Cada una de estas esferas posee una complicada relación con la participación y visibilidad de otros actores que no sean varones blancos heterosexuales, y los deportes electrónicos condensan aspectos de todos ellos. También allí el racismo es un problema recurrente<sup>88</sup>.

A lo largo de este capítulo analizaremos los datos sobre la participación de mujeres en los videojuegos a los fines de conocer los números detrás de la baja representación en la escena. El primer apartado se abocará a esto. En el segundo contemplaremos los vínculos entre género, videojuegos, deporte e *esports*. El tercer apartado estará dedicado a las trayectorias de las mujeres en el *gaming* (a manera de completar algunos de los comentarios del capítulo anterior); y en el último, indagaremos una aparente división de género en las ocupaciones posibles en la escena de deportes electrónicos.

---

<sup>88</sup> Ha sucedido en más de una ocasión que jugadores han sido desvinculados de importantes organizaciones por insultos racistas, principalmente a jugadores de Brasil. Por cuestiones de extensión no nos podremos detener sobre este punto que será revisado en futuras investigaciones.

#### 4.1 Estadísticas de participación de mujeres en los videojuegos

A los fines de entender la participación de las mujeres hemos de retomar la diferencia entre la práctica de videojuegos casual -realizada habitualmente por la mayoría de las personas-, y la práctica competitiva de videojuegos, sea profesional y remunerada o amateur. Esta diferencia reviste importancia en vistas de que en caso del juego casual la participación de varones y mujeres es más pareja que en el ámbito competitivo. Según un estudio de la consultora Hispanic Gamers<sup>89</sup>, el porcentaje de mujeres jugadoras está emparejado al de hombres (47% y 53% respectivamente), la diferencia se da al considerar el sector de jugadores más asiduos -denominados habitualmente *hardcore*- donde la diferencia pasa a ser de 70% de hombres frente a 30% de mujeres.

A nivel global, según la consultora Nielsen (2019), existe un 22% de mujeres que juegan *esports* y que, a pesar de la tendencia a que este número continúe en ascenso, sigue siendo un porcentaje muy bajo respecto de los varones. A su vez, según dicha consultora, un 30% del total de “fans” de los *esports* a nivel mundial son mujeres e indican que existen ciertas diferencias entre sus preferencias con aquellas de los varones. Dentro de estas preferencias se encuentra conectarse y socializar con otros jugadores y jugadoras, lo que parece tener un impacto mayor entre mujeres que entre los hombres, de la misma manera que practicar o ver *cosplaying* (competencias de disfraces de personajes).

Algunos eventos presenciales de videojuegos, como el caso de la *Argentina Game Show*, las finales de los torneo nacionales de LOL, el evento *Restart* y otros, suelen incluir competencias de *cosplay*. De la sistematización de las observaciones realizadas en dichos eventos hemos notado que la mayoría de participantes son efectivamente mujeres. Sin embargo, como veremos en este capítulo, dicha participación se da en el marco de un tipo de funcionamiento o de división *generizada*, en el que los varones son mayoritariamente competidores y las mujeres son destinadas a cuestiones de apariencia y entretenimiento.

Dos años antes al estudio de Nielsen, en 2017, la consultora Newzoo indicaba que, según un estudio realizado en 16 países<sup>90</sup>, el 46% de los jugadores eran mujeres, aunque dicho

---

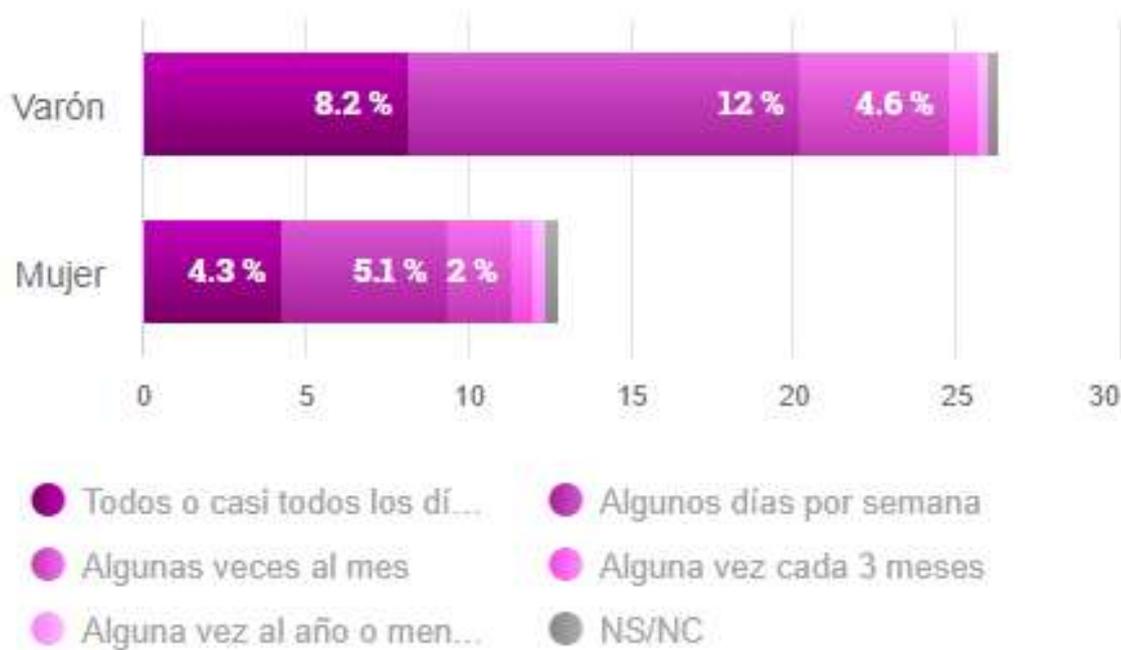
<sup>89</sup> Disponible en <http://www.hispanicgamers.com/#demographics> (Último acceso: 16/07/2021)

<sup>90</sup> Los países elegidos fueron: Estados Unidos, Canadá, Reino Unido, Alemania, Francia, España, Italia, Países Bajos, Bélgica, Polonia, Turquía, Suecia, Rusia, China, Japón y Corea del Sur. Además de haber omitido países de Centroamérica, América del Sur y África, no se encuentra publicada en el estudio la justificación de por qué se han seleccionado estos países específicamente. Disponible en: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>

porcentaje cambia al considerar a los jugadores *core* (de núcleo), donde el porcentaje pasa a ser un 70% de hombres. Los jugadores *core* se definen a partir de si están de acuerdo con la afirmación que el *gaming* es una parte importante de sus vidas, que dedican una cantidad significativa de su tiempo libre y que disfrutan jugar con otros y contra otros (Newzoo, 2017).

Vale resaltar que no existe un paralelismo entre tipos de jugadores o jugadoras (casuales, *core* y *hardcore*), y la noción de amateurs y profesionales. Como vimos en los capítulos anteriores, el profesionalismo está mayoritariamente asociado a una cuestión económica, mientras que casual, *core* y *hardcore* se establece a partir de la dedicación al juego y los consumos. Esta pluralidad de criterios es uno de los problemas que enfrenta la industria para conocer efectivamente las prácticas de las y los jugadores, sumado a que la mayoría de estos relevamientos son efectuados por consultoras privadas que ofrecen sus estudios a un costo desorbitante.

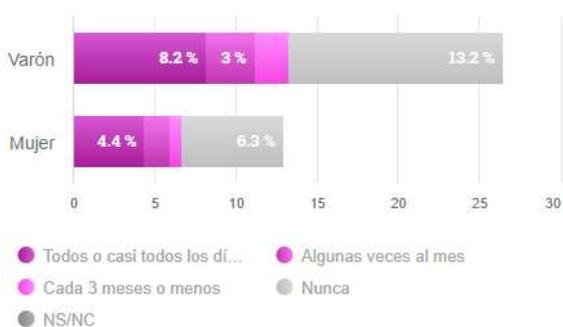
A nivel nacional, este porcentaje es significativamente menor, tal como se ve en la Encuesta Nacional de Consumos Culturales (en adelante, ENCC) del 2017: El 26% de los varones encuestados dijo que juega videojuegos, frente a un 13% de las mujeres, es decir, la mitad. Si bien la ENCC no distingue entre "tipos de jugadores" o si se trata de juego competitivo o casual, podemos retomar dos indicadores para identificarlo parcialmente. En primer lugar, la categoría "Frecuencia de uso de videojuegos" es el doble en varones que la opción "Todos o casi todos los días" que podríamos asociar a la práctica competitiva en función de la demanda de tiempo que ésta conlleva:



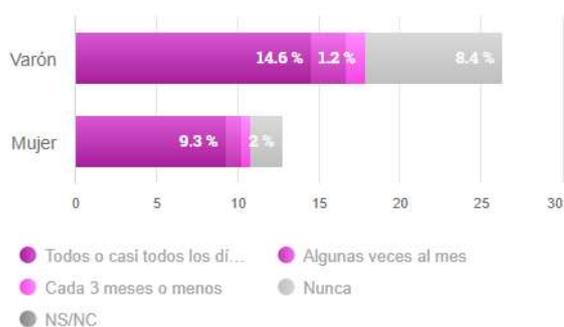
**Imagen 7 - Frecuencias de juego Varones/Mujeres. Fuente: Encuesta nacional de Consumos Culturales, 2017**

Vale resaltar que la ENCC se realizó a mayores de 18 años, por lo que no están considerando a niñas y niños o adolescentes menores de dicha edad. En segundo lugar, al considerar el tipo de equipamiento destinado a jugar, la diferencia entre jugadores y jugadoras disminuye en aquellos dispositivos mayoritariamente asociados al juego casual (celular y tablets) y es mucho mayor en el uso de computadora - principal dispositivo utilizado en competencias- y consolas, es decir, un dispositivo cuyo principal uso es el jugar videojuegos:

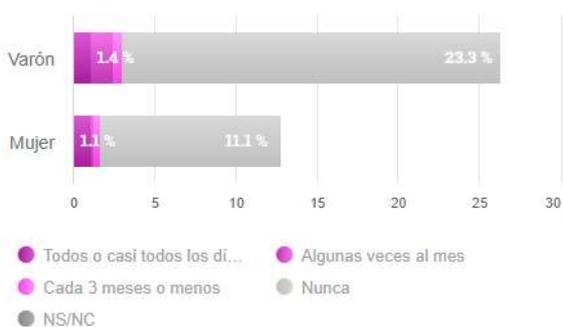
### Computadora



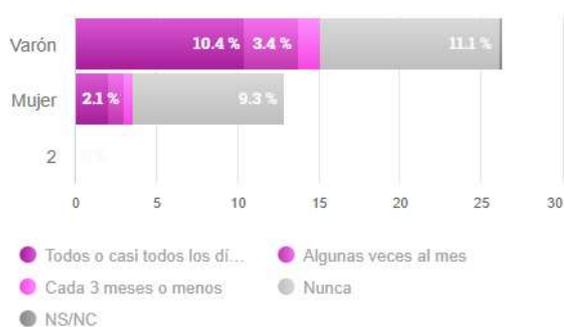
### Celular



### Tablet



### Consola



**Imagen 8 - Dispositivos de juego Varones/Mujeres. Fuente: Encuesta nacional de Consumos Culturales, 2017**

Existe cierta dificultad en el análisis de esta información al no contar con una clasificación crítica de los tipos de jugador, aspecto que es compartido con varios de los estudios sobre participación que diferentes consultoras y organismos realizan. Esto obedece a dos razones, la primera, a que muchos de los estudios de mercado no son transparentes sobre las formas de recopilación de la información; la segunda, como mencionamos antes, porque los términos y criterios de delimitación varían según quien realice el estudio, aplicando conceptos como “jugador casual”, “de núcleo” (*core gamer*), “serio” o *hardcore* (*Hispanic Gamers*), “entusiasta” (Newzoo), “fan” (Nielsen).

Esto repercute sobre las formas en las que se piensa la escena del *gaming* a nivel internacional, en tanto puede brindar una visión distorsionada de la realidad, especialmente en el caso de las mujeres ya que un término como “entusiasta” parece transmitir un compromiso mayor que “gente que mira esports varias veces en un mes” (Newzoo, 2021). En la actualidad,

la consultora Newzoo armó un total de nueve perfiles diferentes de “personalidades gamers”<sup>91</sup>, nuevamente en base a atributos definidos de antemano, lo que da cuenta de la complejidad creciente de la escena y de los problemas para su identificación.

A su vez, esto se vincula con el hecho que la autoadscripción a la categoría de “jugador” - el considerarse *gamer*- es también una categoría que posee diferencias entre varones y mujeres, y no toda persona que juega videojuegos se reconoce como *gamer* (Shaw, 2011). Un estudio norteamericano hecho por el *Pew Research Center* en 2015, indicó que los hombres tienen más del doble de probabilidades que las mujeres de llamarse a sí mismos *gamers* (15% y 6% respectivamente). Esto se encuentra en línea con el trabajo de Shaw (2011), en el que visualiza la relación existente entre género e identidad *gamer*. Según Shaw, los hombres entrevistados tienden a identificarse como *gamers* en una proporción mucho mayor que las mujeres, transgéneros o *queers*. Es interesante que la autora realiza una distinción entre un estudio sobre quienes *son contemplados como gamers* y quienes se identifican como tales, diferenciando así una etiqueta analítica -definida en función de variables y criterios del estudio o investigación- de una identidad, la cual se estructura en el marco de relaciones con otras identidades (propias y ajenas), la biografía de la persona (y en este caso en particular su tecnobiografía) y su contexto social.

En función de todo ello, y que las y los jugadores no mencionaron este término como algo que los represente, es que en este trabajo no utilizamos la noción de *gamer* y optamos por referirnos a “jugador y jugadora”, que no apela a una identidad definida a priori sino a la descripción de una práctica.

Atendiendo a estos puntos entendemos que existen numerosos aspectos que se pueden profundizar en los futuros censos y encuestas a los fines de entender mejor la cultura lúdica (Brougère, 2013) vinculada a videojuegos de nuestro país. Esta diferencia entre géneros no es propia únicamente de jugadores y jugadoras sino que atraviesa a la industria de videojuegos en general, desde el desarrollo y la producción de videojuegos. Según un relevamiento anual del Observatorio de la Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos, dependiente de la Asociación de Videojuegos de Argentina (ADVA) al año 2020:

---

<sup>91</sup> Disponible en <https://newzoo.com/insights/articles/overview-newzoos-gamer-segmentation-and-gamer-personas/> (Último acceso: 02/2022)

En promedio, en las empresas que cuentan con empleados en relación de dependencia, se estima un 21% de empleadas mujeres. Asimismo, del subconjunto de empresas que cuentan con empleados en relación de dependencia, poco más de la mitad de las empresas (55%) posee solo una proporción entre el 1% y 24% de empleadas mujeres. A su vez, el 18% de las empresas no cuenta con mujeres como empleadas en relación de dependencia, y solo el 3% de las empresas está formada al 100% por empleadas mujeres. En esta línea, otro dato a destacar es que del total de empresas que cuentan con socios, el 85% de las mismas no cuenta con socias mujeres. Luego, del 15% de las empresas restantes que sí tienen al menos una socia mujer, del promedio del total de socios, solo el 6% son mujeres (ADVA, 2020).

En el informe del año 2021 se optó por un documento en formato de presentación compuesto mayoritariamente de gráficos que indican en el apartado “género” que:

- El promedio de mujeres con cargos directivos/gerenciales es 6%
- El porcentaje de empleadas mujeres sobre el total de empleados en relación de dependencia es de 13%
- Un 8% de empleadas mujeres en puestos de trabajo STEM<sup>92</sup> sobre el total de empleadas mujeres
- Un 1% de las personas de la industria es “trans/no binaria” (ADVA, 2021).

Es interesante destacar que según lo informado, el porcentaje de empleadas mujeres habría disminuido entre los años 2020 y 2021. Sin embargo dentro del informe 2021, se lista a la manera de un *ranking* en el apartado “Principales Obstáculos en la actividad” un total de diez obstáculos en el que no figura la incorporación de mujeres o la ampliación de la diversidad en los cargos; por lo que puede ser considerado que no es visto en la actualidad como un problema para la industria. Si bien los números indican una disparidad importante de mujeres participando en empresas de desarrollo nacionales, es aún más significativo el dato que los informes realizados en los años anteriores (2019 o 2018) no incluyen ninguna mención a mujeres en el ámbito.

Vale resaltar que estos números no son diferentes de los encontrados a nivel mundial, ya que según Statista<sup>93</sup> el 61% de los desarrolladores de videojuegos hombres, el 30% mujeres y un 8% transgénero/andrógino/otros.

Los datos que presentamos aquí dan cuenta que la disparidad de participación de mujeres están presentes en la mayoría de los aspectos de la industria de los videojuegos, no sólo en la

---

<sup>92</sup> La sigla STEM refiere a ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas [*Science, Technology, Engineering and Mathematics*]

<sup>93</sup> Disponible en: <https://www.statista.com/statistics/453634/game-developer-gender-distribution-worldwide/> (Último acceso 02/2022)

competición, sino en su consumo amateur y en su desarrollo. Como veremos, los videojuegos como industria poseen una historia en vinculación al género predominantemente masculina.

## **4.2 El género y los videojuegos**

A partir de lo anteriormente expuesto, resulta claro que, en términos de participación los videojuegos, poseen una disparidad entre varones y mujeres. Tal como desarrollaremos a lo largo de este capítulo, esta disparidad no sólo ocurre en términos de participación sino que también se observa:

- en términos de representación dentro de los mismos juegos
- en situaciones de desigualdad en el desarrollo de videojuegos
- en acoso a jugadoras y trabajadoras de la industria de los videojuegos,
- en problemas de representatividad dentro de la escena competitiva

Retomaremos el último punto y lo vincularemos a los diversos momentos de la trayectoria biográfica de las mujeres en relación a la tecnología, pero anteriormente retomaremos las conceptualizaciones sobre género y daremos cuenta de esta situaciones de desigualdad al enmarcarlas dentro de un contexto mayor que permita interpretar las redes que se tejen entre lo individual, lo social e institucional. A su vez, pensar el género y los videojuegos es relevante en términos de práctica/producto que no puede pensarse por fuera de las estructuras, dinámicas y modalidades de poder y de representación de la cultura en la que se inserta.

Siguiendo a Pecheny, Figari, Jones y Barrón López, consideramos al género como una relación socialmente construida y atravesada por relaciones de poder; dinámica, en tanto está atravesada por juegos de dominación y resistencia y que varía de acuerdo a los contextos históricos, las clases sociales, la pertenencia generacional, la edad, las identidades étnicas y otras variables sociológicas (Pecheny, Figari y Jones, 2008 y Jones, Figari y Barrón López, 2012). Asimismo, Connel concibe al género como formativo, construye de manera dinámica la realidad social a través de las acciones y las relaciones, y por lo tanto es también una forma de ordenamiento de la práctica social y un modo de organización (Connel, 1995).

A su vez, en tanto es socialmente construido, debemos considerar al género como un sistema en el que los elementos no tienen un valor *per se* en términos de una esencia o de características propias sino que es el vínculo entre los elementos lo que los define, es decir:

En lugar de intentar definir la masculinidad como un objeto (un carácter de tipo natural, una conducta promedio, una norma), necesitamos centrarnos en los procesos y relaciones por medio de los cuales los hombres y mujeres llevan vidas imbuidas en el género. La masculinidad, si se puede definir brevemente, es al mismo tiempo la posición en las relaciones de género, las prácticas por las cuales los hombres y mujeres se comprometen con esa posición de género, y los efectos de estas prácticas en la experiencia corporal, en la personalidad y en la cultura. (Connel, 1995:6, traducción propia)

Por su parte, Butler define al género como “un modo de organización de las normas culturales pasadas y futuras y un modo de situarse uno mismo con respecto de esas normas” (Butler, 1986: 14), es decir que para Butler (1986) el género es performativo: a través de los actos de habla y de formas de denominar y denominarse se instaaura realidad a la par que se delimita lo que no es. Asimismo, si bien para Butler y Connel el género sólo se entiende a partir de la dinámica cambiante de las formas y posiciones dentro del sistema de géneros y la sociedad, Butler incorpora una dimensión de relevancia para esta investigación en tanto piensa al género en relación al cuerpo como “una inscripción narrativa, histórica, que soporta todos los modos institucionalizados de control” (Femenías, 2008:12). Es decir, que el género se inscribe en las prácticas y trayectorias de vida de las personas.

Dentro de estas prácticas que producen, resisten y reproducen las relaciones de género se encuentran las formas en las que las personas se vinculan y apropian de la tecnología, pero también desde las formas en las que dichas tecnologías y los productos vinculados a ellas se diseñan, desarrollan, publicitan y difunden. Estas relaciones y formas son siempre dinámicas, es decir que se modifican con el paso del tiempo y en el marco de los vínculos con las personas.

En el surgimiento de los videojuegos, las primeras máquinas de *arcades* se instalan en los bares de Estados Unidos, es decir que sus inicios surgen como un consumo originalmente destinado a adultos sin distinción de género. Sin embargo, rápidamente son los niños -y no

tanto las niñas- los que pueblan las salas de las llamadas “máquinas recreativas” (lo que en Argentina se conoce como los fichines).

Según el estudio realizado por Dominick en 1984 un 24% de las niñas entrevistadas no había jugado nunca videojuegos frente a un 18% de niños, quienes destinaban en promedio una hora y media por semana frente a menos de una hora en el caso de las niñas. A su vez, sólo un 6% de las niñas que frecuentaban los *arcades* lo hacían en solitario, frente a un 21% de los niños, lo cual da la pauta que existía una mayor seguridad y tranquilidad entre estos últimos para el juego en los salones.

En ese período, a mediados de los ochenta, con el desarrollo de las consolas hogareñas se ve el potencial de que sean un consumo familiar, tanto para niños y niñas, pero progresivamente van a ser desarrollados y publicitados como un consumo de varones, y pasarían a ocupar un lugar similar al que otros aparatos tecnológicos tenían en ese momento:

Las tecnologías externas al hogar como el carro, correspondían al hombre, mientras que a las mujeres les correspondían las tecnologías de la cocina y limpieza, el tiempo invertido por las mujeres en las labores domésticas con el fin de permitir más libertad del tiempo de otros, sus esposos, influyó para que los hombres tomaran el control sobre las tecnologías de entretenimiento en el tiempo de ocio (Ortiz Niño, 2015).

Era recurrente que las consolas como el Atari o la Famicom (por “*Family Computer*”, dispositivo que en Argentina se conoció como el “Family”), a pesar de presentarse como entretenimiento para toda la familia -ya desde el nombre- mostrasen en las publicidades de la época a un padre y sus hijos jugando. Conjuntamente, en repetidas ocasiones las publicidades de juegos incluyeron mujeres de manera ornamental, sexualizadas, como una manera de convocar a jugadores a consumir ese juego. Como por ejemplo, en la publicidad del juego *Jungle King* (1982) en la cual se muestra a una mujer parada al lado de la máquina del juego (sin parecer que tenga intención de jugar) vestida con una bikini hecha con trapos, sosteniendo una liana y mirando a cámara<sup>94</sup>.

Esto no sólo es observable en las publicidades de los juegos de *arcade* y consolas, sino también dentro del contenido de los juegos a través del uso de imágenes de mujeres indefensas y/o sexualizadas con las que los jugadores no pueden interactuar como recurso

---

<sup>94</sup> El portal Kotaku recopiló algunas de estas publicidades en su artículo “A History Of Weird, Sexist Video Game Ads”. Disponible en: <https://www.kotaku.com.au/2021/05/a-history-of-weird-sexist-video-game-ads-nsfw/> (Último acceso: 02/2022)

para dar un tono más “atrevido” al juego. Esto se enmarca dentro de los *tropos* que Sarkeesian, fundadora y presidenta de *Feminist Frequency*<sup>95</sup> encuentra en los juegos y que en este caso define como “Mujeres como decoración de fondo”. De acuerdo a Sarkeesian, un tropo puede ser entendido como un recurso narrativo o convención que sustituye una palabra o expresión por otra figurada, a menudo como una forma de describir situaciones que se espera que la audiencia o lector reconozca. Los tropos se encuentran en casi todas las formas narrativas (literatura, cine, televisión y videojuegos), ya que las metáforas, metonimias, clichés e ironías son formas de tropos.

Otras temáticas recurrentes en videojuegos o “tropos” siguiendo la denominación de Sarkeesian, incluyen la “princesa en apuros”, en las que las mujeres son nuevamente personajes pasivos pero esta vez constituyen el motor de una trama desde el hecho que deben ser rescatadas o salvadas (como sucede en el caso del *Super Mario Bros* o la primera entrega del *Monkey Island*). De modo similar, Cassell y Jenkins (1998) mencionan un estudio citado en Provenzo (1991) en el que de cien juegos de *arcades*, noventa y dos no poseían ningún personaje femenino. De los ocho restantes, seis presentaban el modelo de la “damisela en apuros” y dos poseían roles femeninos activos, aunque en ningún caso eran humanos (siendo una la versión femenina del *PacMan*, *Ms. Pacman*, y la otra una mamá canguro).

A mediados de los noventa, de la mano de estudios como *Purple Moon* o *Her Interactive*, comenzaron a surgir juegos especialmente destinados a mujeres, bajo el presupuesto que varones y mujeres buscan y consumen cosas diferentes en los medios. Por lo tanto, era conveniente realizar productos destinados a los gustos “de niñas” o “para niñas” y apuntaron a desarrollar juegos diferenciados, contruidos sobre la base de estereotipos de género (Cassell y Jenkins, 1998). Así los juegos más exitosos para niñas eran adaptaciones de otros productos que ya habían resultado exitosos entre ese grupo como *Barbie*, los casos de la joven detective *Nancy Drew* y los libros de romance *The Babysitter’s Club*. Estos juegos se proponían plantear temáticas que eran “para niñas” como el romance y los sentimientos; la vestimenta o apariencia y la resolución de conflictos a través de diálogos. Mientras tanto, los juegos para niños de la época enfatizaban temáticas como deportes, luchas y violencia.

---

<sup>95</sup> Feminist Frequency es un sitio *web* creado por la comunicadora Anita Sarkeesian con la intención de crear una crítica accesible de los medios desde una perspectiva feminista, especialmente en videojuegos, a partir de la serie de videos “Tropos vs Mujeres en los Videojuegos” en los que pone de manifiesto los lugares comunes en la representación de las mujeres en los juegos.

Sin embargo, esto fue discutido por desarrolladoras de videojuegos, alegando que lo que se requería era ampliar la brecha de género; no partir de una segregación en juegos especialmente destinados a niños o niñas, sino de desarrollar juegos que sean interesantes para ambos pero que posean personajes femeninos con mayor fuerza y participación (Cassell y Jenkins, 1998).

Desde inicios del siglo XXI la industria se ha desplazado en esta dirección, ampliando lenta pero progresivamente la disponibilidad de personajes femeninos y de juegos que no estuvieran centrados únicamente en los estereotipos asociados a género en el diseño de la historia y las acciones posibles. A pesar de ello, un estudio realizado por *Feminist Frequency* mostró que en los años 2015 a 2019 el número de juegos presentados en la convención E3<sup>96</sup> con protagonistas femeninos osciló entre un 3 y un 9% respecto del total de videojuegos. Aproximadamente la mitad de los juegos da la posibilidad de elegir entre múltiples opciones, pero el porcentaje de mujeres protagonistas resulta menor al compararlo con los juegos que tienen protagonistas masculinos como única opción, que osciló en ese mismo período entre 21 a 41%<sup>97</sup>.

En consonancia con esto, resulta importante recuperar los eventos que sucedieron en 2014 conocidos como “*Gamergate*”<sup>98</sup>. Estos consistieron en una campaña de *ciberacoso* y “una oleada de ataques anónimos dirigidos a mujeres desarrolladoras y críticas, y del creciente interés por expandir las formas en las que entendemos y diseñamos juegos” (Costa Pederson, 2018). El mismo se habría desencadenado por una supuesta relación romántica entre una desarrolladora y un crítico de videojuegos, quien habría beneficiado a ésta con reseñas positivas de su juego (algo que no sucedió ya que esa reseña nunca existió). Este rumor sirvió como desencadenante de una especie de “cruzada antifeminista” compuesta de amenazas de asalto, violación y asesinato, publicación de información personal y *hackeos* a comunicadoras y desarrolladoras de juegos feministas. Paralelamente se puso en marcha una campaña para mantener a los videojuegos “libres de política e ideología”, lo cual se refirió casi

---

<sup>96</sup> La E3 recibe el nombre por *Electronic Entertainment Expo* y es la convención y exposición de videojuegos más importante de la industria, donde las empresas y desarrolladoras presentan desarrollos de hardware y los avances de los videojuegos a publicarse ese año.

<sup>97</sup> Disponible en: <https://www.wired.com/story/e3-2019-female-representation-videogames/> (Último acceso: 02/2022).

<sup>98</sup> El término proviene de la combinación de “*gamer*” con el sufijo “*-gate*” del idioma inglés que se utiliza como parte de la denominación de controversias y escándalos famosos.

exclusivamente a ideas progresistas y feministas que van en contra de los estereotipos y lugares comunes mencionados anteriormente.

Finalmente, como antecedente que da cuenta de las desigualdades aún existentes y fuertemente arraigadas en la industria, resulta importante destacar las denuncias de sexismo, acoso y abuso por parte de desarrolladoras y trabajadoras de empresas de videojuegos de los últimos tres años; como fueron las de las empresas *Riot Games* en 2019; *Ubisoft* en 2020; *Activision Blizzard* en 2021; y a nivel nacional, la empresa *Nimble Giant Entertainment*, antes llamada *NGD Studios*, en 2020. Estos problemas, que son recurrentes en la escena a nivel internacional, carecen en Argentina de un protocolo sectorial o de instancias de resolución confiables para las víctimas como mencionan en la nota de Página/12 “Videojuegos en Argentina: cómo romper el control machista”<sup>99</sup>.

En los últimos años, especialmente luego del *Gamergate*, han surgido un conjunto de agrupaciones y organizaciones como “*Women in Games*”<sup>100</sup>, “*Feminist Frequency*” y “*Anykey*”<sup>101</sup>, que luchan por igualdad e inclusión dentro de los videojuegos en las instancias competitivas, plataformas de *streaming* y empresas de desarrollo de juegos; así como también por una ampliación y diversificación de las formas de representación de personajes y formas de narrativas dentro de los videojuegos, de manera que no respondan únicamente a los estereotipos de género hegemónicos<sup>102</sup>. En esta línea, y procurando abrir los *Game Studies* a lecturas y análisis que se apartan de una mirada hegemónica, Shaw y Ruberg (2017) recopilan en su trabajo *Queer Game Studies* las investigaciones sobre videojuegos que “se comprometen a ver de manera diferente, a encontrar lo marginal entre líneas y a desbloquear el potencial no normativo que latente en los videojuegos” (Shaw y Ruberg, 2017, en Costa Pederson, 2018:7, traducción propia).

---

<sup>99</sup> Disponible en: <https://www.pagina12.com.ar/282088-videojuegos-en-argentina-como-romper-el-control-machista> (Último acceso: 16/08/2021)

<sup>100</sup> *Women in games* es “Una comunidad de *networking* de profesionales y aficionadxs de la industria de videojuegos que nuclea a mujeres y disidencias de Argentina”. Disponible en: <http://www.womeningamesar.com/>

<sup>101</sup> AnyKey (“cualquier tecla”) es “una organización sin fines de lucro que busca fomentar el cambio y empoderar a ‘campeones’ que hagan una diferencia en *esports*, *gaming* competitivo y *streaming*, para construir un mundo más inclusivo y accesible para todxs lxs jugadorxs”. Disponible en: <https://www.anykey.org/>

<sup>102</sup> Miguel Sicart y Jess Marcotte (ambos de 2017) han realizado -de manera separada y en paralelo- manifiestos para una aproximación *queer* a los dispositivos utilizados en videojuegos, en una búsqueda por lograr desplazar una lógica cartesiana de control (llamando a reflexionar sobre el hecho que se usa el término “controlador” como traducción de *joystick*); y apelar a un diseño de dispositivos que permitan nuevas experiencias de juego centradas en el tacto y otras sensaciones y emociones.

### 4.3 Género y Deportes: binarismo, deportes mixtos y neutros

La mayoría de los deportes que conocemos mantienen una separación entre clasificaciones y participación masculina y femenina por lo general aludiendo a cuestiones de fuerza o musculatura. En el caso de los deportes electrónicos esta diferenciación carece de sentido en tanto la fuerza no es necesaria para el desempeño. Sin embargo, esto no implica que no se mantengan diferencias entre torneos y equipos femeninos y que dicha separación no sea motivo de debates, resistencias y disputas.

Como mencionan Besnier, Brownell y Carter (2018) los deportes conllevan la exhibición pública de cuerpos y movimientos que pueden cumplir o transgredir las normas de género, por lo que siempre poseen significados vinculados con el género. En esta línea, Hang y Moreira (2020) plantean a los deportes como una práctica *generizada* y *generizante*. *Generizada* en tanto, retomando a Acker (1990):

Las ventajas y desventajas, la explotación y el control, las acciones y emociones, sentidos e identidades están modelados a partir de una distinción entre hombres y mujeres, entre masculino y femenino (Acker, 1990: 147, traducción propia)

Y es posible hablar de una práctica *generizante* al considerar que establece una serie de procesos que suceden de manera conjunta como son: las divisiones de tareas, de actitudes permitidas, de espacios físicos avalados; los símbolos e imágenes que expresan, refuerzan y en ocasiones, se oponen a esas divisiones; las interacciones entre hombres y mujeres, entre ellos y entre ellas, incluyendo los patrones de dominación y sumisión; la constitución de identidades individuales y la conciencia de los aspectos antes mencionados; y finalmente en los procesos de crear y conceptualizar la estructura social (Acker, 1990).

Así, el deporte plantea una concepción normativa de espacios, de roles, actitudes, imágenes, interacciones permitidas, identidades y formas de concebir la sociedad que se encuentran modeladas a partir de nociones de lo masculino y lo femenino. En el caso del deporte moderno, esto está anclado en la diferenciación sexual, ya que se recurrió a la autoridad de la ciencia biológica para postularla y defenderla (Besnier, Brownell. y Carter, 2018). Como indican:

La relación del deporte con el sexo y el género podría haberse configurado de otras maneras fuera de Occidente, pero debido a la dominación europea y norteamericana de

las organizaciones deportivas y de las estructuras económicas globales, todos los deportes están basados en culturas occidentales; y por añadidura, la parte del león de la economía global del deporte se comercializa como un espectáculo masculino. (Besnier, Brownell. y Carter, 2018:183)

Esto se basó en el supuesto que lo “normal”<sup>103</sup> era el deporte masculino y que el deporte femenino se encontraba un peldaño por debajo de este parámetro, al considerar que las mujeres eran biológicamente -y por ende deportivamente- inferiores a los varones. Conjuntamente, durante años las mujeres tenían prohibida la participación en deportes aludiendo a condiciones biológicas o a un paternalista sentido de protección de su salud. Como ejemplo de esto, en Brasil, desde 1941 al 1979 las mujeres tenían prohibido jugar al fútbol ya que “no tendrían permitido practicar deportes incompatibles con las condiciones de su naturaleza” (Besnier, Brownell. y Carter, 2018:204).

Al plantear un modelo basado en la sexualidad, y por ende en el binarismo, no existe una complementariedad, existe una separación entre actividades supuestamente masculinas y femeninas. Como indica Segato:

En el mundo de la modernidad no hay dualidad, hay binarismo. Mientras en la dualidad la relación es de complementariedad, la relación binaria es suplementar, un término suplementa -y no complementa- el otro. Cuando uno de esos términos se torna ‘universal’, es decir, de representatividad general, lo que era jerarquía se transforma en abismo, y el segundo término se vuelve resto: esta es la estructura binaria, diferente de la dual. (Segato, 2014:82)

Podemos plantear una diferenciación entre deportes *mixtos* y deportes *neutros* (Garton e Hijos, 2018), en los que en el primer caso se establece una composición pautada en la cantidad de hombres y mujeres que componen el equipo para ese deporte, mientras que entendemos a los deportes neutros como deportes en los que no existe tal diferenciación. Si bien existen deportes mixtos en los Juegos Olímpicos en los que pueden competir varones y mujeres, por lo general se tratan de deportes en pareja compuestos por un hombre y una mujer con el fin de asegurar paridad como son la navegación a vela, los dobles mixtos en bádminton, danza sobre hielo y patín artístico (Besnier, Brownell. y Carter, 2018). En las últimas Olimpiadas, realizadas en Tokio en 2021, se disputaron 18 eventos mixtos

---

<sup>103</sup> Indicamos lo normal entre comillas porque entendemos a éste como una construcción social e histórica; atravesada por relaciones de poder, y no a un hecho natural.

incorporando deportes que anteriormente estaban separados (por ejemplo arquería, judo, natación, tenis de mesa y triatlón). Si bien resulta un aumento respecto de las anteriores ediciones, vale resaltar que representa un 5% del total de 339 eventos.

Existen diversas formas en las que el universo deportivo podría estructurarse sin que el sexo/género sea el principal criterio organizador, es decir, convertir al deporte en una actividad menos *generizada*, menos binaria. Durante más de cien años y “respaldados por alguna evidencia científica, los especialistas postularon que la masa corporal magra explica por sí sola las diferencias de rendimiento entre varones y mujeres” (Besnier, Brownell. y Carter, 2018); sin embargo, a la fecha no se usa el peso de las y los competidores para organizar las disciplinas. Sobre estas diferencias se apoyan aquellos símbolos e imágenes que mencionamos como *generizantes*, por ejemplo, la vestimenta de las mujeres, y la asunción de actitudes varoniles en mujeres que practican deportes asociados a varones. Como mencionan dichos autores:

En opinión de muchos dirigentes deportivos (casi siempre varones), la distinción jerárquica entre masculino y femenino debe mantenerse, aunque sea a expensas de seres humanos. En este aspecto, el deporte es un mero reflejo del sistema sexo/género que rige al conjunto de la sociedad. (Besnier, Brownell. y Carter, 2018:221)

Asimismo, los cambios que están aconteciendo a nivel de la sociedad en su conjunto, en los deportes se observan en cuestiones de inclusión y participación de sectores que antes no podían participar o eran invisibilizados, como el colectivo LGBTQI+<sup>104</sup>; en paralelo que, como actividad y espectáculo masivo a nivel mundial, está atravesado por estrategias de *marketing* y desigualdad de relaciones de poder a nivel organizacional.

Estos mismos problemas o debates son los que se generan en la actualidad en los deportes electrónicos.

---

<sup>104</sup> El término LGBTQI+ es una sigla que corresponde al colectivo de lesbiana, gay, bisexual, transgénero, transexual, travesti, intersexual y queer. Al final se añade el símbolo + para indicar que existen otros colectivos que no están representados en la sigla.

#### 4.4 Deportes electrónicos: entre la separación y la integración de la escena

Uno de los elementos que acercan a los deportes electrónicos a la esfera de lo deportivo lo constituyen los debates y tensiones respecto de la separación entre equipos y competencias masculinas y femeninas que detallamos en el apartado anterior. Esto se encuentra en cierto sentido amplificado por el hecho que el argumento habitual para la separación en categorías femeninas y masculinas que se produce en otros deportes -atribuirlo a una diferencia de fuerza- carece de peso en una actividad en la que dicha variable no interviene.

Si bien de manera prácticamente unánime las y los involucrados en los deportes electrónicos mencionan que es positivo y necesario que se amplíe la participación -principalmente de mujeres- en los *esports*, no hay una postura clara respecto de cómo lograr esta ampliación. La principal pregunta que surge en torno al aumento de la base de jugadores y jugadoras, es ¿cómo hacer que más chicas se sumen?.

Recordemos que los deportes electrónicos siguen siendo vistos -desde afuera y desde su interior- como una esfera masculina. Como indica Li:

A pesar que la controversia del *Gamergate* fue un asunto separado de la industria de los deportes electrónicos, las mujeres en los *esports* han tratado con acosos similares. Parte de la reacción del *Gamergate* puede ser entendido como la respuesta de una base de fans *hardcore* a la popularización de la industria y la llegada a más personas y grupos. Existe cierto desprecio en los videojuegos para los recién llegados, siendo un ambiente donde la experiencia y la habilidad son reconocidos. El ser diferente en cualquier sentido puede hacer que una persona sea objeto de desdén (Li, 2016: 108, traducción propia).

Actualmente, los principales torneos no indican ninguna regla que impida que los equipos puedan tener mujeres en los equipos, acercándose a la idea de deporte neutro mencionada anteriormente, y reforzada por el hecho que no existe una diferencia en términos de musculatura o fuerza. Sin embargo la mayoría de las mujeres a nivel competitivo participan en “*torneos fem*”. Como veremos, las barreras son socioculturales y económicas y están ancladas en las trayectorias tecnológicas de las personas.

Habitualmente en deportes electrónicos se suele hablar de *torneos fem* por un lado, y de torneos o competencias sin aclaración; es decir que, por defecto, los torneos son masculinos. En correlato con la historia de los *esports* y sus participantes, de manera similar a la que otras esferas o deportes como el caso del fútbol, tuvieron una incorporación progresiva de mujeres,

iniciando como actividades mayoritariamente masculinas. En los *torneos fem* solo pueden competir *equipos fem* integrados en su totalidad por mujeres, lo cual es percibido de dos maneras: como una segregación innecesaria o una “autodiscriminación”; y como la mejor forma de eludir prácticas constantes de menosprecio y agresión por el hecho de “ser mujer”.

Vale resaltar que en las discusiones existentes en la escena corresponden a las formas de competición, organización de equipos y ligas, y la visibilidad en términos de publicidad y *marketing*, no existe aún una pregunta por la representación de las mujeres a nivel organizacional y de la estructura deportiva, y en la actualidad la totalidad de las organizaciones argentinas de deportes electrónicos tienen a hombres como CEOs<sup>105</sup>. Es decir que, por el momento, no hay mujeres que disputen sentados en un pie de igualdad a los directores de organizaciones, punto de importancia en tanto implica la toma de decisiones y la posibilidad de implementar otros modos de organización; aquello que remarca López González:

Una destacada dirigente de la empresa Facebook establecía la importancia de estar en cualquier negociación, de sentarse a la mesa (*sit at the table*). Pues de lo contrario si no se está, no se opta a dar opinión y, por lo tanto, es imposible ofrecer el criterio propio, no el derivado y tutelado. (López González, 2017:32)

Resulta importante pensar de qué forma se puede responder la pregunta que planteamos al inicio del capítulo sobre la ampliación de la escena, si a nivel organizacional por lo general las mujeres ocupan nulos o casi nulos espacios de opinión y negociación. A nivel de coordinar eventos, situación que podría llevar a una mujer a una posición en la que debe supervisar la acción de las organizaciones, esto también es objeto de disputas y minimización. Como cuenta una jugadora que también organizó torneos:

Y obviamente [en el torneo] estaban compitiendo organizaciones copadas y en ese entonces estaba el chabón que le dicen Cucho, y sus jugadores estaban *snipeando*<sup>106</sup>. No se podía *streamear*. Ellos estaban *streameando* de una manera que estaban como haciendo trampa, entonces los del equipo contrario, que perdieron dijeron “che, loco, qué pasa acá? o sea pongan orden”. Y a los que estaban a cargo, los referis este pibe los pasó

---

<sup>105</sup> En el transcurso de esta investigación hemos entrevistado a la CEO de una organización latinoamericana de *esports*, radicada en Chile.

<sup>106</sup> Por *sniping*, (*sniper* o francotirador en inglés) consiste en la práctica de revisar la transmisión de un *streamer* a los fines de obtener información que el juego mantendría oculta a los contrincantes para sacar ventaja. Es equivalente a mirar la “mano” del oponente en un partido de cartas.

por encima, los boludeó, les gritoneó. Pasó al encargado de los de referis, también lo boludeó. Hasta que llegó a mí y me dice “¿y ésta quién es?” y yo dije “soy la que está encargada del torneo” y me dijo “pero vos no, ¿quién es el hombre a cargo?” Nunca me voy a olvidar de eso, nunca me lo voy a olvidar. O sea, yo por respeto a la escena argentina nunca lo deschavé al tipo, pero personalmente lo veo y si te juro que lo veo, le escupo la cara. Así que imaginate todas las cosas que he pasado por ser mujer nomás, que subestiman y eso (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020)

Este testimonio sintetiza algunas de las ideas que venimos trabajando: la asunción que los videojuegos y la escena competitiva es un lugar de varones, la invisibilización de las mujeres y la agresión hacía quienes se hacen visibles, y el hecho de que pensar la mera incorporación sin repensar las prácticas habituales en todos los niveles de la escena es, al menos, inocente. Así, uno de los argumentos que mencionamos anteriormente que es dado para la separación en instancias de torneos femeninos y masculinos es el hecho de evitar este tipo de agresiones por parte de los hombres de la escena.

En este punto, consideramos relevante sistematizar aquí los principales argumentos a favor y en contra de dicha separación de las competencias en *esports*.

#### **4.4.1 El “Modelo Mixto” en deportes electrónicos**

Quienes abogan por una integración a partir de un modelo mixto<sup>107</sup> ponen el foco en el nivel competitivo, y mencionan que cuanto mejor jueguen las mujeres más posibilidad habrá de que compitan en igualdad de condiciones con los hombres. Es en función de ello que argumentan que realizar competencias exclusivas entre mujeres -que ya de por sí se las entiende como teniendo un nivel de juego más bajo que el de los varones- lo único que logra es una especie de burbuja, a la par que las condena a no superarse - a *estancarse*- y no poder aprender de las estrategias de los jugadores. Como menciona un jugador:

Claro, el nivel es como que igual...no sé si ahora en este momento es el mismo nivel entre mujeres y hombres. Hay equipos femeninos, los mejores capaz sí están al nivel o por ahí pero no son muchos, son pocos porque también las mujeres son menos. Y creo que es porque las minas juegan torneos contra minas o sea ese es el problema para mi tipo que si las minas jugaran contra hombres al toque subirían el nivel o sea es como...si yo estoy en un equipo de hombres o mixto así y jugáramos todos torneos de hombres contra mujeres y todo, yo creo que el nivel se igualaría por un montón o sea sería super simple porque hay minas que juegan recontra bien. El problema es que, si vos jugás todo el

---

<sup>107</sup> Si bien no existe un representante o conjunto de exponentes que represente las posturas aquí relevadas, retomaremos los principales argumentos ofrecidos en los testimonios de esta investigación y en los intercambios de redes sociales.

tiempo contra minas, las minas tienen su propia manera de hacer estrategias. Y tienen su propia manera porque como todos los torneos que juegan son contra minas, no ven el lado de los hombres, tipo no ven la perspectiva de la otra gente (José, 24, Jugador, marzo de 2020)

Es decir, lo que sostiene es que la separación en escenas masculinas y femeninas es contraproducente y reproduce las desigualdades existentes, en tanto segrega e impide el progreso deportivo de las mujeres.

Si bien esto no resulta del todo comprobable, en tanto no es posible evaluar el proceso de crecimiento de equipos o jugadoras en competencias masculinas o femeninas, sí existe una segregación en términos prácticos en los casos en que los organizadores limitan que las mujeres que participan de un *equipo fem* en una liga o *competencia fem* no puedan competir en los torneos más importantes (denominados *Major*) de ese mismo juego.

A su vez, mujeres que han integrado equipos mixtos plantean que son sumadas a las organizaciones como suplentes, y que si bien los compañeros de equipo pueden ayudarlas a aprender, muchas veces son mantenidas y relegadas en ese rol y nunca compiten realmente contra otros equipos. Como indica una jugadora:

-Cuando estaba el primer *split* ¿cuánto tenías que entrenar? ¿Te exigían horario?

-A mí por ser suplente, no mucho. Porque le exigen más a los titulares. La realidad es esa. Como suplente, no te dan mucha bola. Si fuera titular ponele ocho, nueve horas por día. Ellos iban a entrenar a la *Gaming Office* y estaban como seis, siete horas ahí. Después, llegaban a su casa y también tenían que entrenar. Yo, en cambio, no. A mí no me exigían, en particular. Yo entrenaba por mi cuenta para no quedarme atrás

-¿Y tenías la posibilidad de jugar con los titulares? ¿de probarte dentro del equipo titular?

-No, a mí no me daban mucho la posibilidad, la verdad. Es algo que peleé demasiado.

-¿Y por qué no?

-Y viste cómo es. Es así. Pero lo hablé con otra gente y tampoco. O sea, con las otras chicas y era lo mismo. Pero lo hablé con otros suplentes que son hombres y me dijeron que no lo tome personal porque es el rol del suplente, como que no te dan mucha bola. Yo pensé que era porque...

-¿Porque sos mujer?

-Claro, pero creo que, igualmente, juega bastante todavía el tema de prejuizar en ese sentido (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020)

En LOL y otros juegos del género MOBA, la posición de *support* tiene como objetivo inicial asistir a los miembros del equipo más vulnerables, brindando hechizos de curación o protección, por lo general al otro rol mencionado por la jugadora, el ADC o *Attack Damage*

*Carry*<sup>108</sup> (ADC) es decir que las dos posiciones en las que se suelen encasillar a las mujeres son posiciones “tuteladas”, en las que acompañan o son acompañadas por otro jugador. Asimismo, el rol de *support* parece tener asociadas las ideas del rol de cuidado y *maternar* asociadas a la “naturaleza” o “instinto” de las mujeres<sup>109</sup>.

Por lo general las mujeres tienden a ubicarse en un lugar de *support* y que ese es medio el rol que tienden a cumplir, pero es por la misma cultura de la comunidad. Ponele, vos empezás a jugar con tus amigos, ¿no? te mandan de *support* y le podés preguntar a quince jugadoras y las quince te van a decir que cuando empezaron a jugar con un amigo o con el novio, la mandaron de *support* o de ADC, pero mayormente de *support*. Encima, es irónico porque la mandan...a ver los jugadores “casuales” mandan a la mina de *support* creyendo que la posición de *support* es la menos importante y en realidad es la más importante del juego (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020).

Vemos que, en algunos juegos que requieren de una coordinación entre roles o funciones específicas dentro del juego (como en LOL con los roles como *support* o ADC) se establece una jerarquía entre los miembros del equipo a través de los roles asociados a mujeres y aquellos asociados a los hombres. Unido a este punto se suma el hecho que ser un jugador o jugadora suplente puede implicar en algunos equipos estar con un “contrato a prueba” por seis meses, en el que se cobra un monto menor que quien ya pasó aquel “período de prueba”, es aceptado como titular y compite asiduamente. Es decir, la experiencia acumulada en el juego se paga diferente:

-¿Y los suplentes cobran menos que los titulares? ¿o es lo mismo?

-Cobran menos pero no por ser suplentes. Porque hay una escala salarial a nivel técnico, a nivel caída de los jugadores, digamos. Generalmente, por ejemplo, un *rookie* cobra menos que un jugador experimentado. ¿A qué llamamos *rookie*<sup>110</sup>? A que sea su primera temporada en la liga principal. Por ejemplo, Ricardo que ahora ya no juega más con nosotros pero cuando empezó era *jungla*<sup>111</sup> y también era *rookie* porque nunca había jugado en la liga. Si bien había jugado una universitaria y había viajado a China, nunca había jugado en la liga. Entonces se considera como *rookie*. Después, tenemos jugadores

---

<sup>108</sup> *Carry* en inglés llevar o cargar se usa también en el ámbito de los videojuegos como sinónimo de “ponerse al hombro” una partida y sacar adelante el equipo.

<sup>109</sup> De acuerdo a un relevamiento de Cheryl-Jean Leo, a febrero de 2021 el 61% de los campeones de League of Legends eran personajes masculinos. Del porcentaje de personajes femeninos el 37% son personajes del rol de *support* frente a un 12% de *supports* masculinos. Disponible en: <https://cjleo.com/2021/02/08/an-analysis-of-gender-and-roles-of-league-of-legends-champions/>

<sup>110</sup> *Jungla* o *junglero*, corresponde a uno de los roles dentro del LOL que recorre las zonas entre los carriles (denominadas como dicho rol) eliminando a los “monstruos” neutrales (no pertenecientes a ningún equipo) con el fin de subir de nivel su personaje y equipo. .

<sup>111</sup> *Rookie* (novato en inglés) es un término que se suele utilizar para las personas que se encuentran empezando una actividad, por lo general deportiva.

que son experimentado; esa experiencia y esos años de juego se pagan diferente (Bruno, 29, CEO Violeta esports, abril de 2020)

Atravesar un período de seis meses cobrando un monto menor y esperando ser titular se vuelve un problema en tanto los equipos no suelen poseer una gran estabilidad, la cual es aún menor para el caso de los equipos femeninos:

- La escena está creciendo cada vez más. El problema es que no tiene mucha duración. Ese es el gran problema.
- ¿Por qué? ¿o duración en qué sentido?
- La duración de la persona ahí jugando
- ¿Y por qué?
- La verdad, desconozco. No me lo puse a pensar porque realmente ya le dejé de prestar atención. O sea es como que no sé por qué pero siempre se deshace todo. Hay un equipo, le das una semana. Dicho y hecho. Chau. Disolvieron
- Ah, ¿decís en general?
- Y en el femenino, menos. Si ya de por sí no hay constancia, en el femenino, menos (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020)

Esta cita plantea un problema que es visible en redes sociales (y que a menudo son recuperadas por la cuenta de *Twitter* “Por qué hay bardo?”) en tanto los *rosters* de las organizaciones pueden cambiarse de manera radical al final de un *split*, y a veces en el transcurso de una competencia. En el caso de las mujeres esta informalidad es aún mayor ya que los “torneos fem” no poseen la constancia o estabilidad que las estructuras competitivas “masculinas” poseen. Asimismo, a veces las organizaciones conforman un equipo femenino para competir en un torneo y es disuelto una vez que éste termina.

Vale resaltar que las posiciones respecto de la integración o separación no son atribuibles a varones y mujeres respectivamente. Por ejemplo, una jugadora opinaba que separar en ligas femeninas:

- Me parece una pelotudez porque no tiene sentido. O sea, en vez de ayudar a la comunidad entera a mejorar y a subir el nivel del país sobre un juego determinado no, lo está separando los géneros. Y la realidad es que la única manera de mejorar es compitiendo contra alguien mejor, entonces va subiendo tu nivel
- ¿Mientras las pibas sigan jugando con las pibas nunca van a llegar al nivel de un pibe?
- No, porque los pibes entrenan contra otros mejores y hay una infinita cantidad de pibes cuando hay una cantidad de pibas muy limitada. Entonces, los pibes van jugando y entrenando con pibes mejores porque hay disponibilidad de pibes y las pibas son las mismas tres gatos locos de siempre, son chotas o son lo mejor de lo peor. Por eso, los equipos femeninos de acá pierden contra el *tier* 1 de Brasil, por ejemplo, porque en Brasil

hay más pibas y hay más equipos femeninos. Y hay más equipos femeninos con posibilidad de jugar contra *tier1* de Brasil (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020).

La separación parece pensarse así como esferas cerradas que dan lugar a “nichos” en las que las jugadoras obtienen un lugar que las condena a no progresar, reproduciendo a través de la separación las desigualdades existentes desde el surgimiento de la escena y a aquella idea de “juegos para niños” y “juegos para niñas” pero ya no desde el contenido sino desde las estructuras competitivas.

Teniendo en cuenta estas ideas, analizaremos en contrapunto los argumentos dados a favor de la separación entre las competencias de mujeres y varones.

#### **4.4.2 Separación de mujeres y hombres: ¿Visibilización y equiparación de nivel?**

Desde esta perspectiva, la separación de las competencias tiene como principal argumento por parte de las organizaciones la ventaja de brindar posibilidades de participación a mujeres que de otra manera no podrían competir por no acceder a los equipos que disputan los principales torneos y ligas. De tal manera, la realización de competencias femeninas ampliarían la base de jugadoras, a través de fomentar la participación y a que la mujeres puedan ver a otras competir y puedan sentirse también representadas.

Este argumento puede entenderse como de *visibilidad y participación progresiva*: lograr un espacio para que las mujeres puedan competir y llegar a otras mujeres que se van a ver incentivadas a intentarlo, ampliando la escena en términos cuantitativos, que con el correr del tiempo generará una equiparación de nivel una base de jugadoras más amplia:

- Y hoy en *esports* también está pasando la separación en torneos fem, que no debería, pero pasa por un tema de nivel. Pero yo creo que esa brecha año a año se va achicando y ojalá se achique lo más posible lo antes posible.

- ¿Cómo se achica esa brecha?

- Para mí cuando... es un tema de exposición, cuanto más gente, cuantas más mujeres aparezcan y sean portadoras de la bandera de que se puede jugar a los *esports*, etc. van a haber cada vez más. Encima hoy la generación de jóvenes, todos tienen acceso a las computadoras, a las *Playstation*, a las consolas, son todos más de este mundo. Tal vez mi generación o una generación un poco más grande son un poco más ajenos al mundo *esports*. Yo, de hecho en mi generación al menos, soy un medio un bicho raro, nadie de mis amigos personales mira o sabe de *esports*. Pero la generación va a ser que vaya cambiando eso. En *Fortnite* hay un montón de competidoras mujeres ponele (Hernán, 26, COO Amarillo gaming, abril de 2020).

Como explica Hernán, la separación es vista como algo transicional, siendo un ideal que los equipos fueran mixtos pero que en la actualidad se encuentra lejos de poder ser alcanzado.

Sin embargo, entre una postura que propone mantener competencias mixtas -y esperar que se sumen a competir las mujeres que, de acuerdo con los jugadores, “tengan el nivel suficiente”- y aquella que propone una separación hasta que se reduzca la disparidad, existen también posturas intermedias como la de este jugador:

- En los juegos yo creo que, con el tiempo, también es un tema de cantidad. Obviamente, la cantidad de proporción de mujeres que compiten a diferencia de los hombres son menos del 10% que compiten de manera tan seria, entonces obviamente se van a ver pocas. Pero con el paso del tiempo, de acá a treinta años, yo creo que no va a haber diferencia de género

-¿Y la separación entre torneos femeninos y masculinos?

-Eso es un tema que a veces entiendo un poco las dos posturas. Los que dicen que “basta de torneos femeninos porque eso hace que las mujeres nunca terminen de dar el salto” y hay otros que dicen “no, pero para que las mujeres se animen a dar el salto necesitan primero tener los torneos femeninos” entonces es como que las dos visiones tienen cierto sentido. A mí me parece bien empezar, hacer la transición de las mujeres en el *gaming* con torneos femeninos porque eso va a hacer que muchas más chicas se animen a competir y, obviamente, de a poco, con el paso de los años creo que es algo que se tendría que empezar a...que tendría que empezar a desaparecer hasta que ya no hayan más. Yo creo que no me parece mal empezar la transición, hacerla de esta manera (Cesar, 35, *Coach*, octubre de 2020).

- ¿Inclusión o qué formas de cambio hay?

- Por eso para mí que la escena *gamer* quiere cambiar tanto el *mindset* [la mentalidad], digamos, de las personas. Si no, se limita a esta gente

-¿Y cómo te parece que sería un buen camino para hacerlo?

-Incorporando más chicas, hacerlas más visibles. Uno al hacer visibles las cosas las naturaliza mal o bien. Entonces vos ves una mina, ves dos, ves tres y después ya te acostumbrás. Entonces ver una mina en competitivo no va a ser “¡ah, vamos a *buitrearla!*” o “¡ah,vamos a *bardearla!*”. Es como “ah bueno, está bien. A ver el nivel...” y ya lo normalizás. Entonces por eso, digamos, en cierto aspecto, acepté. Yo sabía que me iban a dejar un poco de lado o que iba a recibir críticas, pero bueno es parte del camino que también quiero lograr, así que está bien.

-Entonces te parece que es positiva la visibilización más allá de que no puedas competir como titular...

- Sí, siempre es para bien. (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020).

Vemos que las posiciones intermedias implican la combinación de las dos posturas anteriormente descritas, pensadas como “momentos” o etapas. A su vez, la postura de Paula implica que la visibilización es la manera para su incorporación, ya que a través de esto se normaliza su presencia. Resulta de gran interés esta postura en tanto da cuenta de los

problemas en función no de la existencia de mujeres jugadoras o de su nivel sino de su invisibilización. Sin embargo, como veremos más adelante, no toda exposición resulta gratificante para las mujeres en la escena, al poder traducirse en agresiones posteriores por parte de una audiencia masculina que juzga más severamente los errores cometidos por una mujer.

En este sentido, como mencionamos anteriormente, la existencia de los *equipos fem* se percibe como brindando la posibilidad de un contexto seguro, es decir libre de acoso y agresiones, en el que las mujeres puedan competir y otras mujeres puedan verlas competir. En términos de los videojuegos en general (algo que disminuye al referirnos a competiciones oficiales), es que suele darse que las mujeres prefieren evitar equipos mixtos para evitar situaciones incómodas, así como también era costumbre la adopción de *nicknames* (el nombre elegido para ser conocido en el juego) de nombres neutros (no asociados a mujeres) para evitar ser identificadas y maltratadas. Con el desarrollo de la necesidad de comunicarse por micrófono para coordinar acciones en el juego, esto dejó de ser una estrategia válida ya que prender el micrófono revela la identidad *detrás del nick*<sup>112</sup>. Como menciona una jugadora:

-Y ahí “caí” en el reconocimiento de que siempre nos costó salir del ambiente masculino, que básicamente lo es todo hoy, o lo era todo. Quería armar un equipo de pibas porque no es como ahora. Ahora hay mucho moralismo de que “a la mujer hay que incluirla”. Pero porque es una consecuencia del Estado... del estallido este de las movilizaciones que hay. Es como que es todo un efecto. Pero antes no. Antes “andá a la cocina” era lo más lindo que te podían decir. Entonces, era armar con minas o no competir y punto. Porque tus amigos te podían querer mucho, pero no iban a jugar con vos, igual.

-¿Por qué?

-Porque no daba y porque el concepto de “malas” era clave

-O sea, ser piba era jugar mal...

-Claro, por más de que jugaras mejor que él, “sos piba, jugás mal y vas a tener la culpa de todo lo que salga mal en el equipo y si perdemos va a ser tu culpa todo el tiempo”. Esa era la premisa. (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020).

Sumado a las agresiones y comentarios “tóxicos”<sup>113</sup> recibidos por las mujeres, otros problemas de la escena (no sólo femenina) mencionados por una amplia variedad de los

---

<sup>112</sup> La empresa Movistar España realizó una campaña con *Youtubers* reconocidos denominada “#MyGameMyName” en el que jugaban utilizando un alias femenino y registrar los insultos y agresiones que recibían.

<sup>113</sup> Nos detendremos sobre la noción de toxicidad en la comunidad y la escena en el quinto capítulo.

entrevistados, como la falta de estructura, inversión o desarrollo; son vistos como un problema mayor en el caso de la escena femenina:

-¿Y cómo ves la participación de las pibas en LOL?

-Yo creo que está creciendo pero falta todavía mucha estructura, mucho apoyo, mucha seriedad porque muchas veces pasa que las organizaciones sólo tienen un equipo femenino por *marketing* y no les ponen un *staff* bueno. Realmente no aprenden, no mejoran porque no tienen...entonces creo que a ver está creciendo pero al mismo tiempo falta mucho apoyo, mucha estructura, por eso yo me puse a dar las clases gratis ahora

-¿Qué sería la “estructura”?

- Que las organizaciones realmente les paguen por ejemplo, porque tendrían que estar cobrando sueldo, que les pongan un *staff* técnico decente, que les pongan recursos a disposición. No solo la parte técnica, un equipo de LOL conlleva una parte técnica, *coach*, analista, *coach* estratégico, las personas que quieras, aparte tendría que haber un psicólogo o psicóloga que les haga la parte de publicidad pero no solo para beneficio de ellos sino para alentarlas a ellas. Todo eso es lo que falta y también falta quizás qué pasa como sufrimos tanto acoso, la mayoría se frustra y deja de jugar entonces también falta un poco de cultura, educación cultural, básicamente y algo de compromiso de las pibas también (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020).

Conjuntamente esta falta de apoyo en términos organizacionales y de *staff*, se puede ver también en el hecho que del ranking de diez jugadoras con mayor dinero obtenido por premios, ocho fueron obtenidos en juegos o torneos individuales, que en varios casos fueron alcanzados sin el soporte de una organización.

A su vez, al comparar premios se observa que existe una disparidad en términos de género como sucede en otras esferas sociales. Como ejemplo de ello, destacamos que el jugador con mayor cantidad de premios acumulados es Johan "N0tail" Sundstein, que lleva casi 7 millones de dólares en premios obtenidos luego de 130 torneos del juego *DOTA2*<sup>114</sup>; en comparación la jugadora mejor paga es la canadiense Sasha "Scarlett" Hostyn que tiene acumulado \$400 mil dólares en 220 torneos<sup>115</sup>. En nuestro país la jugadora argentina con el mayor monto de premios es Evelyn "evzy" La Torre que compete en el juego *Apex Legends* y lleva (a 2021) 11 mil dólares en premios en los últimos dos años. Este monto queda opacado al considerar que

---

<sup>114</sup> Un juego del mismo género (MOBA) que el League of Legends, lanzado con anterioridad y que en su torneo mundial (*The International*) suele ser la competencia con el pozo de premios más grande en deportes electrónicos. A pesar de ello, por la forma que la empresa desarrolladora tiene de llevar a cabo los torneos clasificatorios, de una manera menos directa y controlada que la empresa del LOL (*Riot Games*), ha perdido popularidad a nivel mundial.

<sup>115</sup> Según la información recopilada en <https://www.esportsearnings.com/> (Último acceso: 20/07/2021)

dentro ocupa la posición número 74° de los 100 jugadores mejor pagos del país, con tres jugadores del mismo juego en puestos superiores.

Si bien el dinero repartido en premios depende del juego y de la dimensión o nivel de torneo (lo que se conoce como *Tier* y que depende de su lugar en la estructura competitiva general del juego, es decir, si es nacional, regional o mundial; si es por invitación o clasificatorio, etc.), los torneos femeninos suelen repartir menos dinero porque son torneos de menor escala, en términos de cantidad de equipos y porque cuentan con menor apoyo de los *sponsors* por poseer menor visibilidad.

Li menciona que, a pesar de no existir diferencias biológicas en el *gaming*, existen obstáculos culturales que hacen a la industria de los *esports* un espacio inseguro. Las jugadoras se enfrentan a mayor acoso, atención y presión de los fans y por ende son juzgadas más duramente (Li, 2016:111). En esta línea, el hecho de plantear que no hay motivos para la separación invisibilizaba el hecho que la experiencia de juego entre mujeres y varones es diferente.

Como vimos en el apartado anterior, los videojuegos fueron durante una gran parte de su historia un ámbito mayoritariamente masculino, lo que lleva a una situación similar a la de otros deportes, que Burrow (2016) define como un “*double bind*” o situación sin salida, en tanto las mujeres que quieren participar en deportes femeninos se sujetan a una devaluación irreversible por prejuicios y sesgos; mientras que las deportistas que desean entrar a disciplinas tradicionalmente masculinas se enfrentan con la posibilidad de marginalización y estigmatización.

En el caso de los deportes electrónicos, esto lleva a un doble prejuicio. Por un lado a un menosprecio sobre el nivel de las jugadoras, aparejado de un escrutinio mayor de sus logros y errores. En un equipo de varones con una jugadora mujer, un resultado negativo es atribuido a ella, y en el caso en que cometa un error es asignado automáticamente al hecho de “ser mujer”:

Es como que hay una necesidad constante de que... o sea si te mandás un moco siendo mujer no te lo mandaste por no saber, te lo mandaste porque sos mujer es como medio así la cosa no sé, como que te vino de nacimiento. Sí, se leen otros comentarios también pero es más hostil todo cuando sos mujer (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020)

Por otro lado, por ese hecho se asume que fueron incorporadas a las organizaciones -no por logros deportivos o buen nivel de juego- sino únicamente por *marketing* y publicidad, a manera de un cupo no reglamentado. Esto implica considerar a estas iniciativas de incorporación de jugadoras en calidad de *mujeres token*<sup>116</sup> que funcionarían para que las organizaciones se posicionen como “inclusivas y abiertas”. Lamentablemente, esto resuena en el hecho que las mujeres fueron utilizadas históricamente por la industria en sus publicidades como un “gancho” para los hombres que adquirirían los juegos o consolas (Chess et al, 2016), actitud -aunque de manera apenas más sutil que durante los años ochenta- también se sigue manteniendo en la actualidad. Como menciona una jugadora:

-¿La división entre femenino y masculino no sirve para darle visibilidad y que haya más pibas que ven a otras pibas jugar?

-Mentiras, patrañas. Eso es, punto uno: utilizar al género por una cuestión de sexismo. No es lo mismo vender una placa de video con una minita con auriculares puestos y la remera apretada que con un *gamer* estándar normal medio horrible con la placa de video en la mano. No es lo mismo. Es una cuestión de la comunidad. Eso es obvio. Hay un re uso de las minas en el mundo *gamer*. Un re uso. Seguro lo viste en la liga. Hay un re uso de las pibas por visibilidad, pero que no me vengan con que “competir, así, separados por visibilidad”, las pelotas. Es visibilidad para los organizadores, visibilidad para las marcas. No es para los equipos. No es para las pibas que están ocho horas todos los días fumándose una *POV*<sup>117</sup> de un sueco del orto para tratar de hacer las cosas mejor (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020)

Dicha visibilidad se da en términos de una estrategia de promoción de un producto, un evento o un equipo, pero en términos de visibilidad de resultados o de la escena deportiva, las jugadoras reciben menor cobertura en los medios que los varones, en consonancia con lo que plantean Cooky, Messner y Musto (2015) y lo que indican Araoz Ortiz y Moreira: “cuando las mujeres no logran marcas trascendentales o reconocidas para su posición no son consideradas ‘sujetos noticiables’” (Aráoz Ortiz y Moreira, 2016:122).

Como mencionaba la jugadora Macarena, la figura de la mujer es buscada porque “vende” y resulta atractiva para un público mayoritariamente masculino, por lo que serían elegidas por

---

<sup>116</sup> Por *tokenismo* se entiende aplicar una medida superficial o simbólica, como puede ser la incorporación de una persona sin darle funciones reales, a los fines de dar la apariencia de haber hecho un cambio sustancial.

<sup>117</sup> *POV* o punto de vista (en inglés *Point of View*) es la secuencia de un partido desde la perspectiva de un jugador particular. Habitualmente es utilizado por las y los jugadores para entender las decisiones y movimientos de otros jugadores.

las marcas y organizaciones no por sus logros deportivos o su rendimiento, sino por su apariencia y su potencial de *marketing*. Como indica otra jugadora:

-¿Y qué pensás cuando critican la incorporación de jugadoras como una movida de *marketing*?

-Lo dicen todo el tiempo, igual, pero si no es *marketing* tampoco aparezco porque nadie se va a esforzar. Mirá, voy a ser mala. Hay chicas que son muy buenas jugando pero, al ser feas, las organizaciones no las toman (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020).

Este mismo punto es señalado por Garton e Hijós en el caso del fútbol femenino:

Los futbolistas se eligen por sus capacidades y logros deportivos, aunque es cierto que los más “lindos” a veces son aprovechados y representados en algunos momentos como “sex symbol”. Sin embargo, en el caso del fútbol de mujeres, la elección de estas jugadoras argentinas como representantes de las marcas deportivas más influyentes del mundo, también forma parte de una estrategia más amplia que desea neutralizar los estereotipos históricamente asociados con esta práctica (Garton e Hijós, 2017: 102).

Esto repercute negativamente en las jugadoras y en las mujeres de la escena, al generar una presión adicional -que no se espera de los jugadores- de no solamente tener buen nivel sino también ser “*marketineable*”. Asimismo, y esto se ve puntualmente en el caso de las mujeres *streamers*, si dicha apariencia responde a los estereotipos de belleza se suele adjudicar su presencia o logros en la escena, a haber “sacado ventaja” y obtener beneficios por ello. Se asume que las mujeres exitosas en *streams* o equipos alcanzan sus logros a partir de su apariencia y de favores que los hombres les dan para conquistarlas. Y cuando la apariencia no concuerda con los estereotipos de belleza, los comentarios son de agresión:

Mirá, te voy a ser sincera. Ayer salió el video en los medios. Con la nota, bueno, no pasó tanto. Leé los comentarios del video. La mitad me está diciendo que soy un macho, que soy un pibe, que soy un wacho. O sea yo por eso nunca...más que una que otra foto nunca muestro mi imagen. A ver... hace diez años que lo aguanto, ya no me afecta tanto pero yo soy muy tímida entonces hace que me retrotraiga un poquito más. Por eso no hago *streaming*, básicamente (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020)

Las mujeres disfrutan los videojuegos y persiguen ideales competitivos de igual manera que los varones, por lo que buscan incorporarse progresivamente en la escena. Sin embargo, los deportes electrónicos -al combinar aspectos de videojuegos, competición deportiva y *marketing*- constituyen ambientes signados por miradas y decisiones dadas casi en su

totalidad por hombres, que llevan a que la representación y participación de las mujeres esté dado en función de prejuicios y miradas esencialistas sobre ellas, tanto sobre su apariencia como su nivel de juego.

Estas presiones sobre el nivel de juego y la apariencia -que no se dan en el caso de los jugadores varones- se incorporan sobre otra diferencia que constituye el hecho que la trayectoria de juego entre las mujeres es habitualmente menor, en tanto su incorporación a los videojuegos se da de manera más tardía que en los varones. Nos detendremos en este punto a continuación.

#### **4.5 Trayectorias de mujeres en el *gaming***

En este apartado comenzaremos a sistematizar algunas dimensiones cruciales analizadas a partir de los testimonios de diferentes actores de la escena, con el fin de identificar las trayectorias en relación con el género y la tecnología. Dividiremos esta indagación en tres momentos: primer acceso, apropiación e inicio en la vida competitiva.

Estos tres momentos surgen de las tecnobiografías analizadas en el capítulo anterior y constituyen tres momentos de importancia para el análisis de las trayectorias y atender a las disparidades entre varones y mujeres. Habitualmente en los deportes electrónicos, cuando se habla de las trayectorias oponiendo el recorrido de varones y mujeres, se hace hincapié -más allá de discursos sobre una capacidad innata para la competición en los varones- en las diferencias entre el inicio y permanencia de las jugadoras y jugadores en el ámbito competitivo y las desigualdades que las escenas de torneos presentan para unos y otras. Sin embargo, como ya presentamos en el tercer capítulo, las desigualdades entre géneros ya se observan desde el primer acceso a las tecnologías. Comenzaremos el análisis de los tres momentos a partir de los testimonios de las jugadoras centrándonos en dicho aspecto.

##### **4.5.1 Primer acceso**

Encontramos que en el caso de las jugadoras entrevistadas el primer acceso se encuentra mayoritariamente asociado a familiares o amigos varones que “habilitan” el ingreso al mundo de los videojuegos y la tecnología. En el caso de familiares, por lo general se ingresa a partir de un hermano mayor o un padre que tuviera ya cierto acercamiento a la tecnología. Es decir,

que en un primer momento el ingreso es acompañado, guiado por un referente o referentes, como mencionan estas jugadoras:

-Y cuando eras más chica,¿qué fue lo que tuviste primero: computadora o consola?  
-Consola, un Family, después *Play 1* y después la PC  
- ¿Y ésas eran tuyas?¿o era algo que tenías que compartir con tu hermano?  
-Todo lo compartía con mi hermano. La computadora no fue un regalo para nosotros, sino que la teníamos en casa porque sí. La *Play* sí fue un regalo para él y la *Family* era de mi hermano más grande, que no vive conmigo (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020)

-Mi primer contacto...en mi casa siempre fueron medio *vicio*<sup>118</sup>, yo era la más chiquita pero los dos mis viejos y mi hermana jugaban aventuras gráficas en la compu tipo *Monkey Island*, esa onda, yo era medio chiquita y veía, yo estaba sentada al lado ahí como fascinada viendo. Es como que intentaba jugar yo pero la verdad que no llegaba a ningún lado, era muy chiquita, era como “no y qué tengo que hacer acá y bueno” (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020)

Veremos que este primer acceso para Paz, y el hecho que en su casa fueran entusiastas de los juegos, habilitó no sólo otras formas de vivir el juego -no sólo desde el “mirar jugar” aunque ésta también se siguió dando de otras maneras - sino también nuevas formas de compartir con su familia y con pares.

-Lo que pasa que, bueno, no sé si vos tenés hermanos o no pero cuando vos sos la más chica generalmente no te dejan jugar. Una sola *Play* y éramos tres, la que menos tocaba la *Play* era yo. Entonces, me pasaba mirando, básicamente  
-¿Pero cada tanto te dejaban jugar también o no?  
-Sí, cada tanto sí. Después la *Play 2*, cuando nos compran la *Play 2* fue para mi hermano del medio y para mí. El más grande bueno ya, plena adolescencia 18,19 ya no le daba más bola y ahí mucho más. Y después bueno, el del medio se fue de casa y me la quedé yo la *Play 2*, que ahí más le metí. Igual soy mucho de bajarme los emuladores en la compu y soy muy de volver a jugar los mismos juegos. O me bajo el emulador de *Gameboy* y me pongo a jugar los juegos de *Pókemon* que me gustan. Soy muy también de eso, del jueguito *retro*, de volver a jugar. Por ahí me acuerdo de un juego que jugaba a los 10 años y lo busco, lo bajo. (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020)

En los testimonios relevados, las jugadoras no recibían las consolas como regalo directo a ellas sino que, o bien eran adquiridas “para la familia”, o bien eran destinadas a un hermano varón, en algunos casos aún hermanos menores. Esto se enmarca en que las tecnologías están también *generizadas* para los padres y madres, y que en el contexto de, por ejemplo, realizar

---

<sup>118</sup> Hemos analizado la noción de “vicio” en vinculación con los videojuegos y la “adicción” en Kopp, 2015.

un regalo, entienden las consolas de videojuegos como un “producto para nenes”. De acuerdo con Livingstone y Helsper (2007), las diferencias de género en la apropiación de tecnologías (TICS según la denominación que dan las autoras) se dan aún cuando el acceso a los dispositivos en el hogar es equiparable.

En cierto momento entre la niñez y la adolescencia, varones y mujeres realizan trayectorias diferentes en torno a “las intensidades de uso, así como las posibilidades de extender los intereses y conocimientos” (Benitez Larghi y Duek, 2018). Esto se da de manera complementaria al hecho que se registran estereotipos que asignan preferencias y habilidades diferentes a varones y mujeres (Cassell y Jenkins, 2000; Livingstone y Haddon, 2012, entre otros). Estos estereotipos se basan y replican nociones culturales de preferencias de género definidas a grandes rasgos, como los “videojuegos de varón” y “videojuegos de nena” mencionados anteriormente que aparecen como grandes organizadoras de las prácticas lúdicas, desde su aparición a fines de los noventa (Duek, Benítez Larghi y Moguillansky, 2017). En concordancia a lo que observamos en los resultados del proyecto PIO, aparecían marcadas tendencias en las consideraciones que asociaban el género a un tipo de juego y de dispositivo; a las niñas se les regalan dispositivos vinculados a la comunicación, mayormente celulares, con un uso prevalente de *Whatsapp* y de juegos casuales, u otras formas de entretenimiento como juguetes, patines, etc.

-Iba todos los sábados prácticamente religiosamente con mi viejo al Sacoa de Cabildo y Juramento que existía que era enorme y ahí pasamos creo que cargábamos cinco pesos a la tarjeta que en ese momento era bastante y la re dábamos los dos, incluso cuando se acababa el saldo que mi viejo no quería cargar más porque tampoco para no malcriarme como tipo “son cinco pesos”

- ¿Como un “Esto es lo que se va a jugar”?

-Claro, pero cuando se acababa igual era tipo “bueno ¿nos podemos quedar viendo?” entonces me gustaba ver algunos que jugaban los que jugaba yo para ver si llegaban a donde yo me trababa y ver cómo lo hacían, entonces yo ya decía “el sábado que viene ya sé” y así era esperar ir a Sacoa, re vicio.

-Era como un stream presencial lo que hacías

-Total. Estaba viendo un *stream* sin saberlo

-¿O sea que tu principal referente en esto fue tu viejo?, cuando no sabías resolver algo ¿acudías él o tenías a otro...algún amigo o alguna amiga?

-Sí,no...era más que nada mi viejo, yo no tenía muchos *amiguís* con consola o...estaba más en otro mambo sí cuando, por ejemplo, era la época del *GameBoy Color* que ya no sé en qué año fue, que había mucho vicio de *Pókemon* y todo eso. En el colegio habíamos creo que tres o cuatro que éramos vicio mal a nivel de llevar el *GameBoy* al colegio y estar con el *cable link* en el recreo pasando Pokemones, o sea a full (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020).

Se observa en este fragmento que luego de una etapa inicial de acompañamiento, aparece un nuevo dispositivo que permite una interacción con pares -en el contexto de la escuela en tanto se trata de una consola de juegos portátil- y ya la mediación del padre como referente pierde fuerza. A su vez, el hecho del intercambio de *Pokémon* implica una forma de interacción social que pocas consolas de la época (mediados de los años noventa) permitían, sumado al hecho que el *Gameboy* era un dispositivo costoso para ese momento, por lo que encontrar compañeros resultaba difícil. Esto, sumado al contexto en el que se realizaba y la mención a que estaba “a full” da cuenta que había un interés propio en los videojuegos y en formas de uso diferentes a las iniciales.

A su vez, encontramos en el testimonio de Paz una trayectoria en la que la espectacularización de videojuegos se da de manera casi constante, desde el observar a su familia jugar en su hogar; sus visitas al Sacoa junto al padre para jugar y aprender viendo a otros jugar; y en la actualidad el dedicarse a realizar *streams*. Si bien no siempre se dan de una manera tan persistente, podemos ver cómo los usos y apropiaciones se construyen en una trayectoria a partir del vínculo con otros, y pueden constituir formas de socialización a nivel familiar, escolar y entre pares a lo largo de toda la vida.

#### **4.5.2 Apropiación**

El comienzo de las mujeres en el *gaming* aparece asociado y guiado por varones o amigos, lo cual conlleva también que se dependa de los tiempos y disponibilidad de otros, de las ganas de compartir ese momento con “una nena”, y a la vez que las mujeres no pierdan el entusiasmo y las ganas de tomar contacto con dicha actividad. Eso, sumado a los prejuicios sobre las mujeres que sus pares -tanto varones y mujeres- poseen, y las actitudes hacia las mujeres que ingresan en lo que es considerado un ámbito masculino, generan que se produzca un ingreso en el *gaming* más tardío en mujeres. Como menciona la misma jugadora del *Gameboy*, para ella no resultó raro jugar videojuegos:

-Hay menos pibas, también hay muchísimos factores. Para mí igual hay más factor de que de cómo te criaste. O sea a mí el *gaming* yo siempre lo tuve metido y para mí nunca fue raro jugar videojuegos y para mis viejos tampoco fue raro que yo jugué videojuegos cuando era chica. Pero muchas chicas no tuvieron esa suerte y si vos, la verdad, si nunca te cruzaste con el *gaming* en tu vida es difícil que tengas un interés por eso, es medio

difícil. El chico por *default*, todos los nenes juegan *Fortnite*, todos los nenes juegan FIFA entonces se les despierta un interés que ya está ahí. Entonces ya desde el vamos hay como un gran filtro que saca a muchas chicas de ahí y les hace ver que quizá no el *gaming* es algo más de pibes o el *gaming* es algo más boludo o algo más no sé, eso por un lado y por otro lado, la toxicidad a la que uno se enfrenta en juegos online a veces es fuerte y a veces te sacan las ganas de jugar (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020).

Los pibes aparecen vinculados a los videojuegos “por *default*” mientras que las pibas tienen que tener “suerte” para poder jugar videojuegos y que les despierte un interés. Esto se vincula con los resultados en el marco del proyecto PIO FLACSO CONICET mencionado anteriormente. En dicha investigación, realizada a niños y niñas de todo el país<sup>119</sup>, observamos que sus trayectorias no sólo tienen que ver son los usos de las tecnologías, los deseos y miedos volcados sobre éstas por parte de niños y niñas; si no que conjuntamente, los padres y madres influían en los procesos de socialización en tanto se mostraban temerosos por que sus hijos e hijas no se “queden afuera” de los grupos y de los marcos socialización por no contar con un determinado objeto o dispositivo. Es decir, que la socialización se intersecta con las representaciones ya no sólo de género sino también de exclusión y miedo.

-Después, cuando salió la *Play 2* creo que no de toque... no la tuve de toque pero tuve la *Play 2* y esa la vicié mucho más que la *Play 1* o sea como que se fue incrementando todo y me acompañó toda la vida la consola. Después en la compu no jugaba tanto, jugaba cuando salió *Ragnarok Online* esa época yo tenía creo que 16 años, era bastante viciosa de *Ragnarok Online* eso era lo que más jugaba... Lineage, esas cosas, pero no jugaba otras cosas en la compu, ponele *Counter Strike* esa época no la tuve. Si tuve *Age of Empires* por ejemplo, también jugué mucho *Age of Empires* y cuando salió la *Play 3* que no me acuerdo qué año fue, yo ya era más grande, me acuerdo que yo no me la había comprado...como que se me apagó un poquito lo del *gaming*, como que yo tenía...seguía con la *Play 2*, tenía amigos con *Play 3* y disfrutaba un montón pero yo no había gastado ahorros para comprarme la *Play*. Y me acuerdo que, no sé en qué año fue pero yo justo había cortado una relación.... ¿Viste esas relaciones adolescentes que te dejan de cama, tipo el fin del mundo? Y un amigo me dice “vamos a comprar una *Play 3*” porque él la tenía y yo todo el tiempo era “voy a tu casa a jugar a la *Play*” y me decía “no, no a vos te va a hacer re bien, tipo gastá ahorros y comprate la *Play*” y me convenció y me compré la *Play 3* con el *Uncharted 2*. Ya existía *Uncharted 2* y me sacó del paco. O sea fue tipo no sabés el vicio que le metí a *Uncharted 2* y me salvó la vida, la *Play 3* me salvó la vida, mal, estaba re deprimida yo y bueno y tenía mi propia *Play* (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020).

---

<sup>119</sup> Divididos en el diseño metodológico en seis regiones: Noroeste, Centro, Noreste, Ciudad Autónoma de Buenos Aires y Patagonia

En este fragmento podemos ver de qué manera se genera una apropiación diferencial de tecnologías y consumos a lo largo de un plazo de poco tiempo: una experiencia atravesada por vínculos con pares, con emociones y proyectos, asociando determinados dispositivos a juegos que resultaban de interés, a momentos vitales y situaciones económicas particulares. Asimismo, la presencia de un amigo varón aparece reforzando un deseo de jugar ('Yo todo el tiempo era "voy a tu casa a jugar a la *Play*"') pero que por diversas cuestiones -podemos asumir por razones económicas pero no exclusivamente- no se materializaba en comprar la consola. Poseer un dispositivo no sólo implica deseos y usos, sino también puede generar una actividad nueva que abre a formas de conectar con otros y con sí mismo. Como menciona Paz, los juegos en la *Playstation 3* le permitieron transitar un período difícil de su vida, de encontrar una forma de distracción y diversión en un momento de tristeza. El hecho de tener la propia consola y un juego le "salvó la vida", sumado al hecho de ser ella quien la adquirió -"mi propia *Play*"- y a los juegos, puede leerse como una especie de "pasaje" hacia una apropiación en el sentido literal de la palabra, de tener una consola propia, y no depender del permiso de otro, aspecto que cobra más fuerza tratándose de un amigo varón.

En otros casos, la posibilidad de acceder era directamente imposibilitada en función de los preconceptos existentes respecto de las tecnologías y su vinculación al género:

-No sé, creo que en ese momento no me llamaba tanto la atención jugar en línea. Sí por ejemplo el *MU* me acuerdo que a los 14 o 15 años empecé a jugar *MU* pero muy ocasionalmente. Me acuerdo mucho que era la época de los *cibers* y mi amiga de la infancia vivía al lado de un *ciber*. Entonces era común que en verano yo me iba a la tarde a la casa de ella y nos pasábamos una hora, dos horas en el *ciber*...y jugás lo que hay en el *ciber*, básicamente. Al *MU* me acuerdo pero muy casual es lo que te digo, era muy casual. Fui un poco pero más que nada este porque es lo que te digo: estaba al lado de la casa de mi amiga, la madre nos controlaba, si no mi vieja no me dejaba

-¿Por qué no?

- Porque decía que estaba lleno de varones. Y mis hermanos no me querían llevar porque no me querían "cuidar" porque les daba vergüenza llevar a la hermanita, por así decirlo, y yo estaba mucho más en lo que te digo: en el deporte, en el club y da la casualidad todo esto, que esta chica vive a dos cuadras del club al que íbamos, entonces era un poco de todo en la tarde, ir un rato al club, boludear y después ir un rato al *ciber*. Tenía un kiosko me acuerdo, tenía el metegol en la puerta, también jugar un rato al metegol y la madre nos controlaba, por así decirlo. Igual me parece una estupidez, a mí me pasó un montón eso, que no me dejaban ir al *ciber* o no me dejaban ir a... me acuerdo que había un...uno de estos con los fichines cerca de casa, ponele que tenía qué sé yo diez maquinitas y no me dejaban ir porque estaba lleno de varones (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020).

La presencia de las mujeres en salones de juego (inicialmente fichines y luego *cibers*) resultaba menor que las de los varones, y en los casos en que se accedía era común hacerlo en compañía. A su vez, desde la perspectiva de los hermanos llevar a la hermanita era una carga, por su doble condición de mujer y menor que ellos. A pesar que los contextos sociales, geográficos y económicos de estas dos jugadoras son muy diferentes, ambas encontraron en los videojuegos, aunque por motivos diferentes, un lugar de resguardo, distracción y contención compartido con otros:

-¿Y en qué momento llegaste al *LOL*? ¿O cómo siguió tu trayectoria en el *gaming* después de la *Pentium 2*?

- A ver...Después de la *Pentium 2* bueno, ocurrieron cosas básicamente. Como a los 18 yo asumo mi sexualidad, yo soy lesbiana. En el momento en el que asumo mi sexualidad, yo te dije mis padres son personas grandes y de otra generación, mis padres son homofóbicos y se desató un infierno en mi casa porque yo cometí el error de a los tres meses, que ni siquiera estaba segura porque ni siquiera estaba realmente segura, lo dije en mi casa y empezó un infierno, básicamente empezó un infierno en mi casa. [...] Sufrí muchísima violencia verbal por parte de mis viejos, fueron los primeros que me discriminaron. Yo me empecé a deprimir mucho y ahí es donde me meto al *gaming*. Tengo problemas para dormir entonces me empecé a deprimir mucho, noches sin dormir, solo iba a la facultad y volvía, es todo lo que hacía y me acordé del *MU*, me acordé. En una de esas noches sin dormir, viste cuando pegás el *flash* “yo jugaba este jueguito”...bueno, lo bajé y empecé a jugar y empiezo a conocer personas. Me sentí...sentido de pertenencia, básicamente, chicos que pasaban no por lo mismo exactamente pero que también pasaban por un montón de situaciones súper duras, por depresiones, por un montón de cosas...Y habré estado un año jugando al *MU* con esos chicos. Mis hermanos ya jugaban al *LOL*, mis hermanos jugaban desde la *Beta*, desde la *Beta* de *Season* [temporada] 1 y yo en ese momento jugaba al *MU* pero no era *full time* [...] Entonces no lo hacía tanto *full time* y yo me acuerdo de reírme de mi hermano porque él se quedaba un sábado jugando al *LOL* toda la noche, en vez de salir, de mi hermano del medio que es con el que menos diferencia de edad tenemos, o sea él tenía 20 y yo tenía 18, entonces...Y después como al año de jugar al *MU*, uno de los creadores del *server* Argentina sufrió cáncer un tiempo largo, después falleció. El *server* empezó a quedar abandonado, los moderadores no...empezó a tener un montón de errores, *bots*, entonces cuando empezó todo eso, el clan donde yo jugaba empezaron a pasarse al *LOL* y yo no quería, yo fui una de las últimas en pasarme al *LOL*. Imaginate cuando yo me pasé ellos ya estaban *Level* [nivel] 30 y prácticamente yo subí la cuenta sola. Yo no quería, yo me negaba porque yo conocía el juego porque mis hermanos lo jugaban y yo lo miraba y no me gustaba y me terminé pasando. Me terminaron convenciendo y me terminé pasando al *LOL* (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020).

#### 4.5.3 Inicio y desarrollo en la escena competitiva

El inicio en la competición es un momento que jugadores y jugadoras recuerdan puntualmente como un acontecimiento importante pero que a la vez aparece inicialmente

como un devenir “natural” del hecho de jugar. Es decir, como un paso más en el progreso del juego, como una posibilidad de compartir otra instancia, el siguiente paso, a menudo con amigos o conocidos.

- Ese era tu primer torneo
- Si
- ¿Y cómo armaste el equipo?
- Eran amigas mías, era gente del foro con la que me llevaba bien y dijimos “vamos a jugar, ya fue, total va a estar bueno, va a ser divertido”, encima viste siempre tenés pica con alguna pero ganarles era lo mejor. De hecho, ¿viste a Camila? Bueno yo jugué contra ella ahí, ahí la conocí
- La tenías en la mira...
- Sí, le gané, “*best logro ever*” [el mejor logro de todos los tiempos] ganarle así que fue muy bueno. Porque estuvo bueno, o sea, eran muchas chicas, de repente y uno que siempre piensa “nah, qué van a haber pibas que se metan a jugar”. Y sí, había una banda. [...] No sé cuál más que haya quedado de esa época, porque todas siguieron otra cosa o aportan a la escena desde otro lado, no muy expuesto (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020).

Estos vínculos entre jugadores y jugadoras se formaban en redes sociales y foros, y se afianzaban dentro del juego a partir de compartir ese espacio de manera recurrente. De este modo, se reconocía a jugadores y jugadoras.

Pero cuando se disuelve ese equipo porque ya había salido el *CSGO*, medio que no me gustaba porque era totalmente distinto. Era más rápido pero cuando empecé a ver que los jugadores que yo admiraba en ese momento de 1.6 (y que me parecían alcanzables) estaban en el mismo servidor que yo (porque todos empezaban de la misma base), ahí empecé a aprender mucho. Y me empezó a gustar mucho el *CSGO* porque un montón de personas que venían del 1.6 (y que eran jugadores) estaban ahí jugando mix conmigo y hablábamos. Y todo eso me hizo como “caer” en que era una buena oportunidad para empezar desde abajo con los mejores y me sirvió mucho [...]. El ambiente... es como que llega un punto en el que ya sos del ambiente. No es que voy conociendo pibas en un servidor, es como que se forma una comunidad en la que pibas que ya juegan se hablan con otras pibas que ya juegan. Entonces me había llegado la invitación de si quería jugar la liga femenina y yo, “sí”. Ahí Diego nos ve jugar y dice que le interesaba tener un equipo femenino, y ahí entramos a *Celeste Esports*. Jugué unos seis meses, también. Participamos en un torneo. Hicimos un *showmatch* contra *Azul esports*. Nos fuimos *repijeadas*<sup>120</sup>, claramente, porque no entrenábamos mucho tampoco. La realidad es que no le poníamos tanto énfasis. Sí jugamos muchas ligas, todo lo que podíamos jugar o al menos yo, todo lo que podía jugar, lo jugaba. Y después de ese equipo, no tuve ninguno

---

<sup>120</sup> El uso de este término para referirse a una derrota y la superación de un equipo por otro -aún tratándose de dos *rosters* compuestos enteramente por mujeres- da cuenta de la predominancia masculina (y machista) en la escena.

más porque me cansé. No tenía más ganas de jugar. Ya me daba cuenta que los entrenamientos me daban un nudo en la panza (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020).

Aunque no siempre el acceso resulta facilitado por amigos o vínculos cercanos, sino que nuevamente aparecen vinculados a estos espacios preconceptos respecto de si son “válidos” o “recomendables” para mujeres o varones:

-En ese entonces le envié un poquito. Y después a los 19 me puse a salir con un pibe que vivía cerca de mi casa y jugaba al LOL . Y el chico estaba en el ambiente del LOL o sea, todo lo que era organizar torneos y eso. Porque el LOL empezó cuando yo tenía 13, imagínate, lo agarré cuando tenía 18. Y el pibe estaba metido en todo eso y le dije “ay, me quiero meter en esto”. Él me llevaba como diez años igual y me dijo “no, nunca te metas. El ambiente es un asco” y como que me lo negó

-¿Y por qué decía que el ambiente era un asco?

- Porque es un asco, la verdad. Mucho puterío y puterío barato, encima. Entonces él me decía “no te metas” y me dijo tanto que no me meta que me quedó. Dije “qué hay más allá de la puerta” O sea, a mí me gustaba. Aparte porque era lindo. Viste que los eventos gamer son todos con luces, hay *cosplayers*, o sea, está bueno, es llamativo para el pendejo. Y cuando me separé de él al año dije “lo primero que voy a hacer es ver de qué me estaba perdiendo”. Y empecé a chusmear. Era lindo, pero sí, es verdad era un asco. Y después, al próximo año vi que tenía repercusión (ya sea buena o mala) como que llamaba la atención a la gente. Entonces dije “vamos a aprovechar esto” y me creé un grupo de *Facebook* con toda gente *gamer* adentro y tuve más relevancia y quedó. Y dije “bueno, voy a empezar a hacer torneos para hacer crecer la comunidad”. Y hacía torneos, ponía la plata yo (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020).

En el relato de las jugadoras aparece que el ingreso a la escena competitiva requiere una exposición que debe poder llevarse “con actitud”, ya que puede resultar un territorio hostil en función de la comunidad de jugadores:

-Pasa que yo viví la transición del machismo puro (por el simple hecho de ser mujer ya te bardeaban) al moralismo que hay ahora. Porque ahora nadie viene y te dice “andate a la cocina” pero te desplazan silenciosamente, que es básicamente lo mismo. Por el hecho de ser mina te ignoran o no importa. A mí no me está pasando esto, igual, yo lo digo por conocidas que juegan hace poco pero a mí ya no me pasa porque juego hace mil años. Conozco a toda la comunidad. Jugué muchos torneos. He cagado a tiros a un montón de pelotudos y ya es como que te ganás una especie de respeto. Igual, yo no la pasé para el orto mal y nunca me tuve que esconder pero estimo que es una cuestión de personalidad. Nunca me puse “Carlos” en mi *nick*, nunca no hable por micrófono, nunca tuve que esconderme por ser minita y eso que siempre había un pajero y siempre había un pelotudo, siempre. Hay en todos lados. No es por el juego. Obvio que por el juego se potencian porque es pantalla, entonces no tenés a la persona enfrente y de repente todos tienen unas bolas terribles

-¿Y en el *stream* eso existe?¿lo vivís?

-Cada tanto entra algún boludo pero lo mando a la mierda y listo. O mis moderadores (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020).

En el *stream*, la generación de contenido en vivo en plataformas como *Twitch*, las mujeres parecen encontrar un espacio más seguro y en el que pueden controlar ellas mismas la forma de exposición, los comentarios de quienes participan y a la vez generar un contenido por lo general apuntando al entretenimiento y no a lo deportivo. En este punto, nos detendremos sobre esta creciente diferenciación *generizada* de roles en relación con la práctica de los deportes electrónicos.

#### 4.6 ¿Hombres Competidores, Mujeres *Streamers*?

En los últimos años, se ha profundizado una división de las esferas de actividad en la escena de los deportes electrónicos, en la que los hombres adoptan mayoritariamente la figura de deportistas, teniendo asociada a dicha figura el *ethos* y los valores del deporte y la competición; y las mujeres encuentran mayor libertad en el rol de *streamers*, más vinculadas a una esfera de entretenimiento y comunicación.

-No hay muchas formas de aportar a la escena. O sos jugador o sos *streamer*.

-¿Y en función de qué decidís uno u otro?

- Y es que no hay mayor conexión, si no. O sea, la escena crece por exposición y la única forma de que seas expuesto es jugando o *streameando*. Por eso, el espectáculo se ve o por *stream* o por juego

-Por los torneos o las ligas, decís...

-Exacto. Que son *streaming*, también. Pero uno es como más competitivo, es como más del deporte en sí y otro es más como por diversión (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020).

-Y como jugadora nunca te metiste en esa escena, nunca llegaste como al nivel de competir

-No, como que disfruto del *gaming* pero no a nivel para pasarla mal compitiendo o sea la verdad que dedicarle la cantidad de horas que requiere, exponerte a ese estrés de competición a mí no...cero interés, me gusta más no sé de repente si surge algo de castear un partido o de no sé colaborar con un equipo en algo pero no desde el lado de *player* ni de casualidad (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020).

Sin embargo, vinculado al *stream*, al hecho de transmitirse jugando en vivo, se encuentra la noción de exhibición, de mostrarse. Y sobre ello los prejuicios respecto de la figura femenina

que mencionamos anteriormente. De acuerdo con Li, un grupo importante de varones que consumen *streams* en *Twitch* entienden que algunas mujeres están lucrando con su género, al ganar dinero y atención a partir de su apariencia, en lugar de lograrlo por una pasión real por el juego (Li, 2016:110). Este argumento es similar al desarrollado anteriormente, aquel prejuicio que posiciona a las mujeres en las organizaciones como estrategias de *marketing* - que vende productos y una imagen de equipo “progresivo”- y no como parte de un mérito deportivo.

-¿Y en el mundo del *streaming* es menos hostil que en el mundo de los *esports*?

-Parecido, depende un poco también el contenido que hacés o a qué te expones. Ponele hay chicas en *Twitch* que hacen otro contenido, por ejemplo, hay pibas que hacen *cosplay* y están con un escote re zarpado y su contenido es ese y cada quien es libre de hacer lo que quiera o sea a mí me chupa un huevo. A mí si es por mí si podés estar en bolas y querés estar en bolas a mí no me afecta, el problema ahí es que esa chica que está haciendo ese contenido quizás tiene un chat que está todo el tiempo poniéndole cosas guasas y a ella le sirve eso entonces ella no corrige ese comportamiento, si le dicen “qué buen par de tetas” ella no lo *baned*<sup>121</sup>, ella es tipo “gracias” como otro *approach* [abordaje], quizá internamente le molesta pero a ver ella está vendiendo esa imagen y ese es el contenido. El problema es que después el pibe que dice “qué buen par de tetas” va a mi *stream* y encuentra un contenido que nada que ver entonces su primer reacción es tipo “¿che, y por qué no estás mostrando las tetas?” como se le cruza ahí como es otro contenido entendés, es distinto, y quizás en hombres no sé si hay esa diferencia de contenido, para mí viene por ahí un poco la mano de entender que no te comportás de la misma forma en un lugar que el otro (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020).

Por un lado, recordemos que existe una presión mayor para las mujeres a desempeñarse con un buen nivel en el juego -caso contrario, se ratifica el prejuicio y se las critica al asociar el error al hecho de “ser mujer”-; y por otro lado, cuando se registra que las mujeres se vuelcan progresivamente a la realización de *streams* -donde la presión por el desempeño es menor a la que existe en una instancia competitiva como un torneo o una liga- ésta actividad aparece ligada a una búsqueda de la exhibición del cuerpo y a un uso sexualizado de dicho espacio con la intención de sacar provecho económico y de status. Esto se construye sobre la presión sobre los cuerpos femeninos de responder a los cánones de belleza para poder ser exhibidos, porque en caso contrario también parecen legitimar agresiones.

---

<sup>121</sup> *Banear* es la castellanización del término en inglés “ban” que refiere a una prohibición o limitación. Por lo general, en videojuegos un baneo implica no poder acceder al juego o *stream* por una cantidad de tiempo. En el caso de las sanciones más extremas -sea por los desarrolladores del juego o por quien lleva un canal de *streaming*- el baneo a la cuenta puede ser de por vida.

- ¿Se asume que si sos una chica que va a *streamear*, tenés que “estar buena”?  
-Sí, también, “tener tetas”, sí. Por eso a mí no me gusta *streamear*. No me gusta porque es como más de lo mismo, prefiero enfocarme en otras cosas. La gente que consume eso es la gente que te va a ver. Deben estar esperando eso y tal vez no triunfes o te tengas que esforzar el doble, sin mostrar. Y a mí, la verdad que no me interesa mostrar, no me interesa carle bien a la gente que no...a ver, me interesa caerle bien pero a la gente que ya le caigo mal no me interesa cambiar esa perspectiva. Y el *stream* es mucho de eso, es mucho de “caer bien” y tal vez a mí me gusta enfocarme en otras cosas, donde no tenga que “fallutear” o no tenga que “venderme de cierta manera”, pero porque es ahora así. Me he planteado la situación de que se lo tomen más personal por ser mujer. Porque la mujer en el ambiente del *gaming* es muy sumisa, en el sentido de que no pelea su puesto, y muy funcional al estereotipo del hombre. Por ejemplo: *stream*=tetas. ¿Por qué tetas? ¿Quién la consume? el hombre, el hombre que sexualiza. Entonces, sos funcional de cierta manera. Y si sos funcional de esa manera, sos sumisa, también. Entonces, al ver a una mujer que te contesta, que te pone los puntos siendo organizador, que te manda a la mierda, que no se calla ninguna, y sin embargo sigue triunfando y... le da un poco de bronca (Laura, 24, Jugadora, mayo de 2020).

Si bien existen también agresiones hacia los varones que no responden a los estándares hegemónicos -especialmente haciendo alusión al peso y a la figura-, estos habitualmente son entendidos como consecuencia de una dedicación desmedida a la actividad. El ser gordo es motivo de burla, pero se lo piensa como una falta de complementariedad entre el entrenamiento físico y una buena alimentación y a dedicarse a entrenar en el juego sin observar una dieta.

Sin embargo, estas presiones y comentarios, acaban generando un desgaste en muchas de las mujeres de la escena, quienes encuentran que en todas las distintas formas de disfrute que pueden tener asociadas a los videojuegos, existe un juicio de valor por “ser mujeres” y una fuerte exigencia respecto de sus modos de verse, comportarse, hablar y actuar. A la vez que la forma que se les propone para eludir estas exigencias -desde dicho contexto- es amoldarse a algunos de los mandatos que surgen allí, encasillándose en roles que responden a los preconceptos sobre los géneros. De ahí que para las mujeres el mostrarse jugando en *stream* sea visto con mejores ojos -y menos presión y agresiones- que ser vista compitiendo. Pero en paralelo, implica también quedar en una posición de desigualdad en equipos o torneos respecto de jugadores varones, o limitar a los videojuegos como algo que se disfruta en el ámbito privado, lo cual también se asocia a un bajo nivel de juego o una falta de interés real por éste.

Todas estas formas de presión, juicio y comentarios negativos son denominados en la escena como parte de la “toxicidad” (término que desarrollaremos en el quinto capítulo). Si

bien, en el caso de los canales de *streams*, los y las *streamers* pueden expulsar usuarios; delegando este poder a veces en otros usuarios que cumplen el rol de moderadores (denominados habitualmente como *Mods*), en los eventos en los que son invitados esta posibilidad está por fuera de su alcance. Es en ese contexto, por ejemplo: la transmisión de un torneo donde una mujer es presentadora o *caster*, comentarista o jugadora, donde los comentarios tóxicos cobran fuerza. No es en la presencialidad, sino en el contexto de las redes sociales donde un mensaje de ese tipo desencadena una reacción como grupo, creciendo progresivamente en la virulencia de la agresión:

-¿Qué es esto de la toxicidad?¿cómo lo explicás vos?

-Es como no sé te exponés. Uno siempre se expone ¿viste? pero una cosa es estar haciendo *stream* en tu canal donde te ve el que te quiere ver y entra a tu canal porque tiene ganas de ver tu *stream* y otra cosa es el pibe que quiere ver el partido de *CSGO* y le pusieron un *caster* que no le gusta. Es como que él se tiene que fumar tu presencia y en general funciona todo muy a modo comunidad. Es como si uno bardea como que eso le da el aval a otro para bardear y se hace como una ola y uno quizás piensa bueno si me contrataron es porque les gusta mi trabajo y sé que lo puedo hacer pero leer el chat de repente *toxiqueándote* a full a mí no me gusta o sea a mí me afecta a niveles tipo “no quiero pasar por esto” o sea no es lo mío. Y después capaz te llegan privados a redes sociales, directamente, te buscan, se toman el laburo de buscarte... Creo que igual pasa en todo rubro, en todo país, en todos lados, a algunos les pasará menos que a otro y obviamente a los que se van insertando en la escena seguro reciben un montón de comentarios negativos pero yo al ser algo que no me apasiona la verdad tipo no me muero por castear un torneo de *Call of Duty* para mí es un precio muy alto para pagar esa salud mental digo la verdad que...

- ¿O sea pero te parece que es en general y tiene un *plus* por el hecho de ser mina?

-Re tiene un *plus* por el hecho de ser mina, sí (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020).

Como retomaremos en el quinto capítulo, la toxicidad en la escena excede a las agresiones a las mujeres pero conforma una parte importante de ella. Paralelamente, veremos que la presión y exigencia respecto de los logros y el éxito deportivo son un común denominador dentro de los *esports* como parte de una lógica de rendimiento, enmarcada dentro del ideal de la superación de sí mismo y la noción de carrera.

## Capítulo 5 – Deportes electrónicos y subjetividades

En este capítulo reflexionaremos sobre la forma en la que se construyen subjetividades a partir del vínculo con las tecnologías y con otras personas en la práctica competitiva profesional y semiprofesional de videojuegos.

Aquí se condensa el recorrido realizado hasta este punto en la tesis, en tanto entendemos que en las formas de subjetividades que analizaremos se encuentra la ambigüedad entre lo lúdico y la responsabilidad; las nociones de deporte, trabajo y profesionalismo que las y los jugadores manejan y sobre las cuales realizan la interpretación de sus acciones y sus siguientes decisiones a nivel de su carrera; las tecnobiografías de jugadoras y jugadores que dan cuenta del vínculo entre apropiaciones de tecnología y formas de subjetividades; y las desigualdades de género que construyen formas de vivir y sentir en la competencia de videojuegos disímiles. Desarrollaremos estas conexiones a lo largo del capítulo.

Paula Sibilía define a las subjetividades como “formas de ser y estar en el mundo, lejos de toda esencia fija y estable [...] sus contornos son elásticos y cambian al amparo de las diversas tradiciones culturales” (Sibilía, 2013:20). Si se tiene en cuenta la definición de la autora, podemos plantear que las subjetividades son construidas por las y los jugadores a partir de sus prácticas e interacciones, pero no de manera totalmente libre, sino en el marco de sus vínculos y formas de apropiación de las tecnologías, de los sistemas de relaciones con otros jugadores, de las organizaciones y de las marcas que preexisten a su práctica como jugadores, cuestiones que hemos desarrollado previamente.

Al pensar en las subjetividades “al amparo de las diversas tradiciones culturales” consideramos no sólo las trayectorias biográficas -y los prejuicios que las atraviesan y que hemos trabajado en los dos últimos capítulos-, sino también a la estructura de competencias y el propio devenir de los *esports* como deporte con una -corta pero sostenida - tradición. Sin embargo, los deportes electrónicos constituyen una actividad que crece y cambia a un ritmo acelerado. Se modifican constantemente a nivel internacional, no sólo qué títulos resultan exitosos (o fracasan como *esports*), los diversos aspectos de cada juego, los sistemas de competencias; sino también y a nivel nacional, los patrocinadores o *sponsors*, y los *rosters* o composiciones de los equipos. En consecuencia, al ritmo vertiginoso de dichos cambios,

cambian las trayectorias de sus jugadores y jugadoras y con ello se conforman subjetividades atravesadas por cierta imprevisibilidad.

Si seguimos esta línea, y como vimos en el tercer capítulo, al contemplar las tecnobiografías de las y los jugadores es posible identificar que el propio camino y la práctica profesional de videojuegos como estilo de vida (ya sea en el presente o de forma aspiracional), se construye y proyecta a partir de las trayectorias de otros jugadores y jugadoras. Esto resulta posible, y es conocido por las y los jugadores, a partir del aspecto de espectacularización y de la perspectiva de *carrera* que la escena de deportes electrónicos conlleva.

Este se estructura de la siguiente manera: en primer lugar, analizaremos el vínculo entre subjetividades y tecnobiografías, es decir, entre la tríada de subjetividades, biografías y tecnologías. En segundo lugar, analizaremos a la práctica competitiva profesional de videojuegos como un estilo de vida que conjuga aspectos del deporte y del trabajo, deteniéndonos en contemplar dicha práctica a la luz de las nociones de “trabajo informacional” de Zuckerfeld (2009 y 2013) y la de trabajo no-clásico de De La Garza (2017) y Cerón Hernández (2014). Para ello, analizaremos también la lógica de rendimiento que subyace a la competencia en videojuegos, en relación con la cuantificación y la optimización de esta práctica lúdica. Al entender el rendimiento en términos de *performance* -en su doble sentido como nivel de desempeño y exhibición- contemplaremos esta idea como motivación para el desarrollo competitivo de los jugadores y jugadoras, pero también como base para la construcción del *ser profesional*. Es en relación a este *ethos* de profesionalización que analizaremos y que constituye el ser jugador profesional como modo de vida; el profesionalismo en la presentación y exhibición de sí mismo; y la “toxicidad” de la escena como contrapunto de las formas deseadas de comportamiento.

Finalmente, nos detendremos en los proyectos a futuro que las y los jugadores poseen, entendiendo que las subjetividades implican no sólo prácticas e ideas presentadas al momento de ser entrevistados y narrar la biografías, sino también una interpretación de su biografía y pasado y la proyección de un modo de vida a futuro.

## 5.1 Tecnobiografías y Subjetividades

Como ya desarrollamos en el tercer capítulo, la práctica de deportes electrónicos constituye una forma particular de vinculación con tecnologías enmarcada en trayectorias de vida en las que el juego es central y constante aunque este vínculo se modifique a lo largo de los años. El juego se vive inicialmente como entretenimiento; como una actividad compartida con amigos en la que se conforman y afianzan vínculos; como un espacio de redescubrimiento personal y de reconocimiento por otros; y finalmente, como una posible profesión y un proyecto a futuro.

Esta relación con las tecnologías y los videojuegos, implica una forma de apropiación particular en la que la manera de jugar se orienta a la competición, a una forma instrumental de juego, que genera un reconocimiento -buscado o encontrado- tanto social como económico. Así, la participación en la que en una instancia amateur primaba el carácter lúdico (divertirse) y social (con amigos) comienza a orientarse a la concreción de objetivos de superación personal y competición con otros: subir en los rankings, clasificar a un torneo, ganarle a un equipo contrario, ser considerado por una organización, obtener un premio o viajar para competir. Todas ellas son motivaciones que adquieren creciente relevancia y ubican a la práctica de juego bajo una esfera de entrenamiento, cuantificación y búsqueda de rendimiento.

Como mencionamos anteriormente, los juegos que integran los deportes electrónicos plantean un modo de participación por clasificación o ranking, que da lugar a la base competitiva, que funciona como una forma de compararse con otros y de reconocimiento del nivel. A su vez, las organizaciones utilizan esta misma información como un criterio de los logros alcanzados y las habilidades de los jugadores. Sin embargo, este es usualmente el primer paso en la trayectoria competitiva, que da la confianza para lanzarse a competir en torneos de menor a mayor escala y un compromiso creciente con la práctica del juego ya orientada a dichas instancias. Este compromiso conlleva no sólo que los jugadores se *proyecten* como posibles profesionales, sino que va unido a una profundización en su dedicación al juego y a una modificación de su cotidianeidad. Acompañando estos cambios, los jugadores procuran actualizar sus dispositivos: invierten dinero en periféricos que les permitan traducir sin interferencias sus habilidades (es decir, que el mouse o teclado respondan correctamente y no sean un obstáculo), mejoran las prestaciones de su computadora (recordemos que ésta aparecía como el principal dispositivo, y en segundo lugar

las consolas) y el monitor, procurando una tasa de refresco<sup>122</sup> mayor a las convencionales para que esas milésimas de segundo de diferencia no impacten en el resultado de un partido.

Así, la apropiación que las y los jugadores realizan de las tecnologías a lo largo de sus vidas habilitan su vinculación con la escena de deportes electrónicos, a la vez que dichas apropiaciones se desarrollan en el marco de su participación. Si entendemos a las apropiaciones no sólo como el momento de uso, sino como un proceso realizado socialmente que se efectúa situacional y rutinariamente en el contexto de la vida cotidiana, consideramos que en este vínculo es que se conforman y moldean las subjetividades de los jugadores y jugadoras. Como menciona Lemus en relación a las subjetividades: “los significados y prácticas con las TD son definidos y redefinidos en el recorrido biográfico y éstos, a su vez, contribuyen a modelar las prácticas, dinámicas y ritmos que, en cada momento, adquieren las biografías” (Lemus, 2018:279).

El cambio en las actividades cotidianas implica no sólo nuevas prácticas o formas diferentes de jugar, sino atender a nuevos conocimientos e informaciones de la escena, a terminología específica y formas de expresión, y a formas de comportarse “profesionalmente”. Este desarrollo se da acompañado de una transformación de la percepción que poseen de sí mismos como competidores o deportistas y de las nociones e ideas que poseen de los *esports* en general; y del aprendizaje progresivo de los comportamientos válidos en la esfera de deportes electrónicos o el *ethos*, y de las trayectorias de otras y otros jugadores a nivel nacional e internacional. En este recorrido, surge también la forma de narrarse como deportistas, pensando en su recorrido dentro de la escena de deportes electrónicos como carrera.

A su vez, la dimensión social de la apropiación nos lleva a plantear a las subjetividades de una forma intersubjetiva que da cuenta de procesos colectivos. Como menciona Arfuch:

No hay posibilidad de afirmación de la subjetividad sin íter-subjetividad, y por ende, toda biografía, todo relato de la experiencia es, en un punto, colectiva/o, expresión de una época, de un grupo, de una generación, de una clase, de una narrativa común de identidad (Arfuch, 2007:79).

---

<sup>122</sup> Los monitores convencionales poseen una tasa o frecuencia de refresco de la imagen por lo general de 60hz (hercios), es decir que actualizan la imagen que despliega 60 veces por segundo. Las y los jugadores buscan competir en monitores de al menos 144 hz o 240 hz, que permiten acceder a información del juego en esas fracciones de segundo.

En esta misma línea, vale resaltar que utilizamos el término “subjetividades” en plural porque consideramos que da lugar a las variaciones existentes en términos de género, nivel socioeconómico y trayectorias individuales. A su vez, de acuerdo al enfoque tecnobiográfico, se condice con la manera de pensar las trayectorias comunes que desarrollamos en el tercer capítulo. Retomando este punto, las trayectorias típicas o comunes de un colectivo social no implican un único recorrido biográfico compartido por todos los integrantes de un grupo, y en esa misma línea, entendemos que las formas de actuar, sentir y vivir dentro de los deportes electrónicos no constituyen un conjunto cerrado y sin matices, sino que presentan diferencias -y en algunos casos a cuestionamientos- respecto de dichas formas de subjetividad. Tal como vimos en el cuarto capítulo, existe una gran disparidad en la forma de trayectoria de varones y mujeres.

Esto también se halla vinculado al hecho de que las apropiaciones tecnológicas y las biografías no sólo se realizan en el marco intersubjetivo de vínculos con otros, sino con instituciones y actores sociales que permiten y condicionan sus representaciones y a los significados de sus acciones (Correa, 1999).

Lifschitz (2020) menciona la idea de una *cultura gamer*<sup>123</sup> que surge gracias a la interrelación entre actores humanos y no humanos (dispositivos como consolas, la Internet, plataformas de juegos como *Steam*<sup>124</sup>, y los videojuegos en particular). Esta interacción es percibida por el autor como de progreso y feedback conjunto: “mientras el gamer se forma su infraestructura también se constituye” (Lifschitz, 2020:36); y sobre la cual el jugador va a construir su identidad en base a tres elementos:

- 1) su reputación como jugador a partir de sus destrezas lúdicas y en la comunidad;
- 2) su nick que funciona como un distintivo que facilita el reconocimiento;
- 3) En menor preponderancia el *avatar*<sup>125</sup> utilizado en los juegos, foros y plataformas.

---

<sup>123</sup> Término que es presentado por el autor sin un desarrollo más amplio. La relación entre la noción de “cultura *gamer*” y el modo de vida analizado aquí, por cuestiones de extensión, será analizado en otras investigaciones

<sup>124</sup> *Steam* es una plataforma de distribución digital de videojuegos que ofrece un catálogo para la compra y descarga de juegos de diversos desarrolladores. A su vez, ofrece un servicio de *networking* en el que, a través de crearse una cuenta, las y los jugadores pueden conversar, participar en foros y comunidades centradas en juegos, o realizar críticas (*reviews*).

<sup>125</sup> El término *avatar* refiere a la identidad que puede elegirse en juegos a partir de la selección de diferentes atributos, imágenes o trajes (*skins*). Se diferencia de un personaje en tanto éste no admite una personalización o modificar su apariencia (por ejemplo *Mario* o *Pacman*).

Por último, si pensamos a los juegos como tecnologías, éstos también implican apropiaciones y la configuración de determinadas formas de subjetividad, ciertas maneras de “ser y estar en el mundo” (Sibilia, 2013: 28). En este sentido, los juegos posibilitan ciertos modos de ser pero también los demarcan y delimitan (Sibilia, 2013). Según cada juego existen diferencias en las estructuras competitivas y su desarrollo a nivel nacional, en las formas de entrenamiento (no es lo mismo practicar un juego con un grupo de cuatro compañeros que hacerlo solo o sola) y por ende en ciertos aspectos de su cotidianeidad. Empero, hay un amplio conjunto de aspectos que son compartidos en tanto constituyen deportes electrónicos como: la carrera hacia el profesionalismo a través de la búsqueda de rendimiento y cuantificación de resultados; la conversión en figura pública; y la ambigüedad del juego como deporte y trabajo son algunos de ellos, los cuales han sido trabajados en capítulos anteriores y analizaremos a continuación desde la óptica de las subjetividades.

## **5.2 Deportes electrónicos: entre el trabajo y el deporte**

En los capítulos anteriores identificamos en las entrevistas realizadas que la dedicación a la competición de jugadores y jugadoras, más allá del término de “deportes electrónicos” que las engloba, es vista tanto como deporte y como trabajo, y apela normalmente a sentidos y nociones de ambas esferas.

Así, no sólo hay una concepción de la actividad como una actividad deportiva o una carrera hacia el profesionalismo, sino también una visión de la cotidianeidad como un trabajo. El referirlo de esta manera, va más allá de pensarlo en términos de “esfuerzo”. Es vinculable a tres aspectos: la cotidianeidad de los jugadores conlleva cierta rutinización y vínculo con las tecnologías que puede hallarse emparentado a trabajos “de oficina”; el hecho de que los deportes electrónicos no se encuentren englobados o inmersos en estructuras deportivas tradicionales; y la noción de profesión (desarrollada en el primer capítulo) y carrera que definiremos a continuación. A su vez, que los actores (jugadores, *CEOs* y *coachs*) mencionen indistintamente a los deportes electrónicos como “escena”, “industria” y “ecosistema”, da cuenta de la complejidad y entrecruzamiento de fenómenos tanto espectaculares, productivos, económicos y deportivos que intervienen en los *esports*.

La noción de carrera que hemos mencionado a principios de este apartado y en el primer capítulo es analizada por Elder (1991) como sinónimo de trayectoria, del recorrido biográfico, y en lo cotidiano es un término que habitualmente se utiliza para referirse al recorrido laboral o académico pero que resuena también en lo deportivo. Al respecto Friedrich indica que:

La carrera es un concepto derivado del francés *carrière*, que señalaba en su día el recorrido por diferentes ámbitos vitales. En las sociedades del rendimiento, carrera se refiere sobre todo al recorrido profesional. Como un caballo de carreras, que se lanza al galope para completar su carrera, para una carrera de cine es recomendable una rápida salida. También es aconsejable tener precaución. Puede ocurrir que se pierda el ritmo, que se caiga en una trampa de la carrera o que se desvíe del camino correcto. Cuando uno menos se lo espera, su carrera se puede truncar. (Friedrich, 2018:50)

Otro punto en común entre trabajo y deporte resultan las nociones e imperativos compartidos de dedicación, cuantificación y rendimiento que analizaremos con mayor detenimiento en los siguientes apartados, las cuales podemos encontrar interrelacionadas en los testimonios de jugadores y entrenadores. Por ejemplo, uno de ellos menciona:

Las similitudes entre los deportes y los juegos es prácticamente lo mismo. O sea, sacando el tema de que uno compite sentado en una computadora y los demás compiten pateando una pelota, después el trabajo que lleva una cosa y la otra, el tiempo que le tenés que dedicar, el talento que puede tener cada uno para hacerlo o sea...porque en los juegos de computadora no existe el azar, es lo mismo que en los deportes. O sea, los mejores jugadores de fútbol del mundo llegan a eso por el talento que tienen y por lo que trabajan y en los *esports* es igual. Cuando ves los mundiales de LOL, por ejemplo, ahora que se está jugando el mundial y quedan cuatro equipos, ahí están los mejores jugadores del mundo. Yo lo veo como algo muy similar, sacando lo que es actividad física lo veo como algo muy similar. Después, bueno, en el deporte te tenés que cuidar físicamente con muchas cosas pero en los *esports* cada vez se está viendo más eso también con el paso de los años, que el rendimiento de un jugador cuando tiene una buena alimentación, un buen descanso y esas cosas, es muy importante también. Cuando vos quemás calorías, el cuerpo, el desgaste mental genera muchas cosas que hace que el cuerpo quemé calorías igual o más que un deporte tradicional. Y eso también es algo que pasa en los *esports*. En los *esports*, yo me acuerdo que había torneos de *Counter* que arrancábamos a jugar a las diez de la mañana y terminábamos a las cinco de la mañana y vos me veías a mí a las cinco de la mañana y era un fantasma. Estaba pálido, blanco, transpirado (César, *Coach*, 35, octubre de 2020)

Nuevamente podemos observar las transformaciones en el entrenamiento del cuerpo en la práctica de los deportes electrónicos, tal como era mencionado en el tercer capítulo, mediante la incorporación de prácticas de “buena alimentación”, ejercicio y el entrenamiento junto a

profesionales como nutricionistas y preparadores físicos. Para César, el desgaste físico, vinculado al esfuerzo mental se equipara al de otros deportistas, por lo que las consideraciones sobre el cuerpo son las mismas. Por otro lado, vemos en este testimonio cómo juego, deporte y trabajo aparecen entremezclados, cómo aparecen la dedicación y el talento, aspectos habitualmente asociados al deporte. Veremos que la noción de trabajo vinculada mayoritariamente al esfuerzo se conjuga con la noción de deporte y la actividad de los jugadores queda en un híbrido en la que no termina de pertenecer a ninguna de las dos esferas de actividad y a la vez posee elementos de ambas.

También resulta interesante que la noción de rendimiento se plantea asociada mayoritariamente a preceptos de alimentación y ejercicio. Esto puede entenderse como una argumentación defensiva, en tanto una de las principales críticas a la actividad proviene del hecho de que no puede considerarse deportiva una actividad que se asocia al sedentarismo. Esta objeción, la cual fue planteada por los diputados que trataron el primer proyecto de ley de deportes electrónicos en nuestro país, constituye uno de los principales cambios que las organizaciones más importantes de *esports* de todo el mundo han buscado implementar. Han procurado esto, incorporando especialistas como nutricionistas y preparadores físicos, incorporando rutinas de entrenamiento en *gaming houses*; posicionándose así bajo la idea hegemónica de deporte y lo que se espera de sus participantes, y argumentando que ello repercute positivamente en el rendimiento de los jugadores y jugadoras:

Nosotros lo que intentamos hacer, al menos la mayoría de los *coaches* que tienen dos dedos de frente lo intentan, es hacer un balance por empezar porque ellos hoy por hoy son deportistas, yo lo dije el otro día en una entrevista, de alto rendimiento. Sus capacidades mentales llegan a un alto rendimiento cuando están jugando. Entonces lo que se intenta es hacer un balance entre alimentación, entre entrenamiento físico y el LOL. Por eso yo lo considero hoy por hoy un deporte. El deporte más parecido puede ser el ajedrez y como lleva todas estas horas de preparación, todas estas horas de entrenamiento o sea hablamos del mismo compromiso que tiene un futbolista un basquetbolista, básicamente. Y la competitividad, porque también lo que hace deporte es que sea competitivo. Yo por todas esas razones hoy lo considero un deporte (Gabriela, 28, Jugadora, octubre de 2020).

Estos hábitos resultan parte del *ethos* actual de los jugadores, que buscan compatibilizar su entrenamiento técnico y táctico en el juego con “buenos hábitos” que les permiten mejorar su rendimiento como deportistas profesionales. Resulta interesante que la explicación de esta

rutina -que constituye la cotidianidad de quienes se dedican *full-time* a los *esports*- también es presentada en términos de trabajo:

Trato de tener buenos hábitos marcados, no siempre los cumplí o no todos los días al menos, usualmente más o menos en orden. Un día ideal sería como desayunar bien, meditar, hacer ejercicio, calentar con entrenamiento individual, hay herramientas para eso además del juego. Después hay entrenamiento en equipo que suelen ser dos, tres bloques, depende del equipo, bloques son como sets de juegos, personalizados y privados entre equipos. Cada bloque suele tener tres juegos o sea alrededor de tres horas con análisis y todo eso. Serían seis horas de equipo por día, por ahí unos VODs siete, ocho horas del equipo por día y el resto para que uno entrene personalmente suelen ser seis días de trabajo a la semana, el día libre si uno quiere puede hacer cosas si no, no

-¿Eso es de lunes a sábado o el día libre va rotando?

-El día libre es todos los sábados. Las competencias, las nacionales son jueves y viernes fase de grupos y el domingo solemos tener un bloque largo

-¿Y más o menos tipo a qué hora te levantás, ponele un día común?

-Y ahora el horario del equipo está siendo alrededor de las diez de la mañana

-Ok y se van a dormir tipo...

-Y de 12 a 3 (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020)

En concordancia con esto, el psicólogo deportivo Lifschitz en su libro “*Game on: Entrena tu mente y mejora tu rendimiento en los eSports*” indica que:

Lo que empezó siendo un juego se convierte lentamente en una profesión, y es fundamental que el mismo jugador lo comprenda, ya que le deberá dedicar largas horas de trabajo por día (Lifschitz, 2020: 56).

Esta combinación entre juego, deporte y trabajo va más allá del uso del término trabajo como un esfuerzo o algo a lo que dedicarle energía de manera sostenida y organizada. En tanto se mantiene una rutina, por la cual existe un contrato con derechos y obligaciones, y se percibe un ingreso, la participación en deportes electrónicos es entendida como tal por sus participantes. Es por ello que nos detendremos aquí sobre la consideración de la práctica competitiva de videojuegos como trabajo a partir del concepto de “Trabajo no clásico” de De la Garza.

### **5.2.1 Los deportes electrónicos como Trabajo “no clásico” o Informativo**

Como mencionamos en apartados anteriores, la apropiación particular que los jugadores y jugadoras realizan de manera sostenida a lo largo del tiempo -la forma de los vínculos con las tecnologías, los consumos a los que acceden y su centralidad en lo cotidiano- junto a sus

vínculos con otros y otras actores dentro del entramado de los deportes electrónicos, da lugar a subjetividades. Asimismo, como mencionan Cerón Hernández y De la Garza, si bien el trabajo no posee la centralidad que se le imaginaba desde concepciones clásicas sobre el tema, continúa sosteniendo un espacio de experiencias de manera intersubjetiva que contribuye a la rutinización o reconstrucción de subjetividades e identidades (Cerón Hernández, 2014). En esta misma línea de cambios, ya no es posible hablar de un único modelo de trabajador, o un único sujeto obrero, sino que deben atenderse a los diversos mundos de la vida y las diversas subjetividades en situaciones laborales concretas (De la Garza, 2006).

En otras palabras, como indica Wortman (2018), se corrió el foco del trabajo como principal determinante de la identidad social y la subjetividad, para pasar a pensar a dichas identidades y sus estilos de vida como definidas desde los consumos culturales. Sin embargo, con los deportes electrónicos podemos observar un proceso en el que ese consumo cultural es transformado y deviene un sustento económico y un modo de vida, de manera similar a como ha sucedido en los últimos años con otros casos como los *youtubers* (Dolcemáscolo y Dughera, 2019; Dolcemáscolo, 2022; Alvarez Gandolfi, 2018 y 2021), *booktubers* (Cuestas, 2019) e *influencers* (Hijos, 2018). Wortman retoma a Bauman y menciona que éstos constituyen trabajos dados desde la estética del entretenimiento:

En los estudios realizados a estudiantes de escuelas secundarias, citados por Tiramonti (2004) aparecen distintos significados de la búsqueda ocupacional, para unos está asociado a la satisfacción personal y para otros la educación constituye un recurso para alcanzar una vida digna. En ese sentido para los primeros, el trabajo estaría asociado a lo que Bauman denomina "estética del entretenimiento" y para los segundos a una moral vinculada a la lógica de la sociedad industrial. Así la autora concluye que la búsqueda de la estética en el trabajo es un poderoso factor de estratificación (Wortman, 2018:24).

En línea con estos cambios de época y de concepciones de trabajo, desde el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires se incluyó dentro de las ofertas de la "Expo Empleo 2019", un escenario central en la que se disputaron torneos de tres deportes electrónicos (*Fortnite*, FIFA y CSGO) en los dos días del evento y organizados por Temporada de Juegos. Como menciona la página del evento: "eSports: Promovemos los empleos del futuro a través de una competencia de videojuegos que tendrán como premio contratos como jugador profesional y

becas de entrenamiento”<sup>126</sup>. Resulta importante destacar que no encontramos posteriormente noticias relacionadas a estas becas y contratos que permitan dar un seguimiento al éxito de la propuesta. A su vez, encontramos que ésta constituye la única mención desde un organismo estatal -más allá de los fallidos proyectos de leyes regulatorias- de entender a los *esports* como una actividad laboral.

Considerando la actividad desde la óptica de lo laboral pero desde otro marco teórico, puede considerarse a la participación en deportes electrónicos como *trabajo informacional* de acuerdo a lo desarrollado por Zuckerfeld (2009), quien define a este como:

*Consideramos Trabajo Informacional a las tareas productivas de aquellos trabajadores que utilizan como principal medio de trabajo un Bien Informacional secundario (por ejemplo, una PC) y que obtienen como producto un Bien Informacional primario (cualquier ente hecho puramente de bits: textos, programas de computadoras, comunicaciones digitales, audio, imágenes, etc. (Zuckerfeld, 2009:2; cursivas en el original)*

Conjuntamente, dicho autor va a establecer como características de dicha forma de trabajo:

- Si bien son habitualmente considerados como parte del sector económico de producción de Servicios, los trabajadores informacionales producen bienes informacionales;
- El medio de trabajo –PC’s o artefactos similares- es ambivalente al ser utilizado para la producción económica y por fuera de la jornada laboral para fines distintos;
- Los Trabajadores Informacionales poseen una “Subjetividad Windows” al prepararse para recibir y manipular una serie enorme de estímulos efímeros y variables, en dos planos temporales. En términos sincrónicos, una atención dividida entre una simultaneidad de estímulos, de ventanas abiertas, de demandas y comunicaciones con superiores y pares. Diacrónicamente, se incentiva y procura una capacitación permanente, y una flexibilidad ante lo imprevisto;
- El mecanismo de poder prototípico es el Control siendo este signado por una libertad de proceso, de búsqueda creativa pero a la vez por gestión por resultados, donde el rendimiento es medido al final del trayecto (Zuckerfeld, 2009).

---

<sup>126</sup> Disponible en

<https://potenciate.buenosaires.gob.ar/becas/nota/244/> registrate carg cv y veni a expo empleo (Último acceso: 30/01/2022)

Estas características resultan aplicables al caso de las y los deportistas electrónicos, quienes realizan una actividad económica de producción de bienes simbólicos e informacionales. Los bienes informacionales se difieren de los servicios como producto, en tanto estos últimos se agotan en el acto mismo de producirse mientras que los bienes, en general, son autónomos, y son factibles de separar del contexto de su producción. Pero los bienes informacionales poseen la particularidad de que “pueden copiarse con costos cercanos a 0: son replicables. Más aún, están regidos por la propiedad intelectual – por los derechos de autor y el copyright, más específicamente-” (Zuckerfeld, 2009:9). Así, podemos pensar en los jugadores profesionales generando dos productos: por un lado su participación en la competencia como servicio, por la que es contratado y cobra en función de dicha participación (inseparable del contexto de la competencia); por otro lado, en los videos de los partidos, recortes de las jugadas en *Youtube*, transmisión a través de *streaming* o televisión por cable como formas de bienes informacionales que surgen de la actividad de los los jugadores en conjunto con otros trabajadores informacionales como los relatores, comentaristas, editores de video, etc. La salvedad que debe introducirse en esta concepción resulta del hecho que los jugadores generan estos dos tipos de productos -uno agotado en el mismo contexto de producción y otro replicable al infinito- pero perciben ingresos únicamente por el primero, en tanto los videos y transmisiones son propiedad intelectual del desarrollador del juego o bien, de quien tenga los derechos de transmisión.

Por otro lado, resulta interesante el punto respecto del medio de producción ya que los jugadores pueden ser pensados como trabajadores que utilizan una PC o consola que sirve a los fines de la producción y la actividad lúdica por igual. Como indica el autor: “El medio de trabajo surca la jornada laboral y la une con el tiempo de ocio” (Zuckerfeld, 2009:10). Por otro lado, las características sobre las subjetividades y las formas de control resuenan en los aspectos que aquí analizaremos en los próximos apartados.

En concordancia con los procesos descritos por Wortman y Zuckerfeld, se produjo un aumento significativo en los últimos años de los trabajos vinculados al sector de servicios. Al respecto, Cerón Hernández retoma a Castells (1999) y plantea el surgimiento de los deportes electrónicos como parte de la transición entre dos modos de desarrollo social que organizan los procesos tecnológicos:

El primero es el industrialismo, que se orienta hacia el crecimiento económico, hacia la maximización del producto; el segundo el informacionalismo, que se orienta hacia el desarrollo tecnológico, hacia la acumulación de conocimiento y hacia grados cada vez mayores en la complejidad del procesamiento de la información. (Cerón Hernández, 2014:2)

De acuerdo con este autor, puede pensarse a los jugadores profesionales como una nueva forma de trabajador, y a los *esports* como un nuevo campo de producción de valor -así como lo es la industria del deporte (Murayama, 2014)- de la mano del crecimiento de las redes sociales como forma de comunicación, interacción y espacio central para el *marketing*.

Esta nueva forma de trabajador parte de la propuesta de De la Garza (1983, 2006, 2007) de una concepción ampliada del trabajo, al cual entiende como una forma de interacción social de carácter material y simbólica que no se da de manera aislada sino con otros que no necesariamente son actores laborales, así como también como cierto nivel de conciencia de la propia actividad. A su vez, conforma esta noción de trabajo el hecho que el objeto de trabajo pueda ser tanto material o inmaterial (en línea con la noción de “bien informacional” de Cafassi, 1998), que las actividades puedan suponer la movilización de capacidades físicas e intelectuales, así como también de interacciones materiales y simbólicas entre el trabajador y su producto, entre el trabajador y los medios de producción, y entre los propios trabajadores (Cerón Hernández, 2014).

Desde esta perspectiva, los jugadores profesionales son pensados como productores de trabajo puramente simbólico, que se escapa a la noción tradicional, ya que no existe “una relación salarial clara con un empleador, un espacio predeterminado, actividades definidas para el momento productivo, o de forma generalizada, un trabajo de corte industrial” (Cerón Hernández, 2014:3). Sin embargo, no existe desde la escena una propuesta de implementar un marco legal que apunte en este sentido, y la mayoría de las menciones de los actores (jugadores/as, *coachs* y CEOs) relacionan la noción de trabajo con un esfuerzo y una dedicación, no con una práctica que debe ser reglamentada como tal. Los sentidos vinculados a lo deportivo parecen operar en contra de transformaciones en esa dirección.

Sin embargo, algunos aspectos formales pueden encontrarse en el caso de los jugadores que pertenecen a las organizaciones más importantes, que confeccionan contratos de prestación de servicios (en los que se pueden incluir cláusulas de recesión, el porcentaje de premios retenidos por la organización, entre otras condiciones habituales en el mercado

deportivo), y ofrecen un espacio de trabajo como son las *gaming houses* o *gaming offices*. Sin embargo, es indudable que la práctica competitiva de videojuegos considerada como trabajo no responde al modelo clásico, sino más bien parece acercarse a una forma autónoma de trabajo en prestación de servicios, o a la noción de trabajo informacional desarrollada anteriormente.

Otro elemento que permite entender al jugador de videojuegos como “trabajador No Clásico” es la participación del cliente en la objetivación de su trabajo, sin referirse por esto a un objeto físico sino a un “símbolo impregnado de significado y trabajo mental no emancipado de un proceso físico de elaboración” (Cerón Hernández, 2014:12). Este punto resulta de importancia porque da cuenta del entrecruzamiento entre los distintos aspectos desarrollados en el primer capítulo, en el que nos referimos a que la competencia devenida espectáculo conlleva paralelamente un proceso de formalización y de monetarización.

El espectáculo puede ser transmitido por *streaming*, realizado presencialmente en un evento con público o bien ser percibido únicamente por los jugadores y equipo técnico de los equipos; pero como mencionamos antes, la performance en el juego plantea una forma de exhibición aún en su versión más mínima, aunque varíen en cada uno de esos casos las formas, alcance y costo de consumo por parte de las distintas audiencias.

Por último, y vinculado al atractivo de la competencia en videojuegos como espectáculo, Cerón Hernández establece que todo trabajo implica una dimensión estética, y por ello, las jugadas deben ser también atractivos visuales para quien lo sigue, por lo que el proceso de trabajo del jugador no se encuentra exento de ello (2014:12). Esto puede interpretarse a través de la idea de belleza atlética que retomáramos anteriormente de Gumbrecht (2006), en tanto los espectadores de deportes electrónicos pueden *leer* en el juego la belleza de las jugadas o decisiones de jugadores o jugadoras de manera similar a los movimientos de otros deportistas o atletas. A su vez, este aspecto está amplificado por los recursos de las transmisiones en vivo, que a través de *replays*, cámaras ralentizadas, el despliegue en pantalla o menciones de relatores y comentaristas, pueden hacer resaltar aún más un determinado momento o experiencia estética de una competencia.

Este aspecto espectacular como ya vimos nos remite a la idea de *performance*, que en su doble acepción puede leerse como aquella actividad realizada frente a una audiencia pero a la

vez en términos de rendimiento (sentido que suele usarse también al referirse a componentes informáticos). Nos detendremos aquí sobre este punto y su vinculación con las subjetividades.

### 5.3 La lógica de rendimiento y la cuantificación

Elias y Dunning (2016) han planteado que el deporte ha pasado a ser una actividad e institución central en la modernidad, ocupando no sólo un lugar de ocio y entretenimiento por fuera de los contextos de trabajo, sino también el de una fuente de identificación y un estilo de vida. En este mismo sentido, los deportes electrónicos constituyen para los jugadores una forma de realización; de volver una actividad que antes era concebida prejuiciosamente como una pérdida de tiempo, asociada a nociones negativas como el vicio y el sedentarismo, en una profesión rentable, vinculada a los deportes, el trabajo y el rendimiento.

La actividad de jugar (aunque se trataba de estilos de juegos diferentes), era leída hace menos de diez años como un posible problema de adicción (Kopp, 2015), juzgada negativamente por las familias y vivida con culpa por los jugadores. En la actualidad, para algunos/as de ellos/as, por más que se le dedica igual cantidad de tiempo (algo que anteriormente era mencionado como la principal fuente de preocupación), ahora esta práctica es entendida como entrenamiento y como una actividad productiva, rentable, proyectada a futuro como profesión. Y conjuntamente, es en la mayoría de los casos, aceptada por sus padres como un posible modo de vida.

Encontramos que la principal diferencia radica en el hecho de *hacer dinero*, por lo cual, aunque existan reparos sobre los videojuegos como “nuevo” medio y objeto de consumo, el contenido de los juegos y la dedicación de tiempo a ella, la objeción radica en el carácter improductivo de los juegos como ocio y “pérdida de tiempo”. Los deportes electrónicos, al monetizar la práctica lúdica han conseguido romper esta mirada estigmatizante, aunque mediante una transformación de la forma de juego. Nos referimos aquí a una transformación en la lógica de la práctica, que pasa a ser percibida en términos de *rendimiento*.

Friedrich (2018) indica que esta lógica de búsqueda del provecho y del beneficio, se ha extendido a numerosas esferas del campo social, al punto que permitiría calificar a nuestra sociedad como una *sociedad del rendimiento*. Dicho autor indica que la noción de rendimiento es algo que se asocia comúnmente a dos ámbitos, la economía y el deporte:

Se habla de que el entrenamiento deportivo mejora el rendimiento igual que se dice que una inversión ha tenido un buen rendimiento. En ambos casos, el esquema se mantiene: el sujeto pone algo de su parte (esfuerzo, capital) y saca de ello un provecho (mejores resultados deportivos, beneficios económicos). Aplicar este esquema a la sociedad en su conjunto implica poner luz sobre una infinidad de procesos en los que lo que prima es el provecho, el beneficio (Friedrich, 2018).

A su vez, Friedrich vincula este concepto con otro rasgo de la sociedad actual que denomina la “búsqueda de la optimización de sí mismo”, es decir, el proceso de internalizar la gestión de la propia vida a través de dos elementos: una lógica optimizadora y de cuantificación en ámbitos que eran ajenos a éstas, y “la individualización de la responsabilidad en la gestión de las múltiples coacciones que pretenden ordenar nuestras vidas de acuerdo a ciertos patrones” (Friedrich, 2018:13). Esto lleva, por un lado, a la noción de ser un “empresario de sí mismo”, gerenciando los tiempos de ocio y trabajo con miras a un aumento de la productividad, a menudo desdibujando los límites entre uno y otro. O como en el caso de los deportes electrónicos en *hacer del ocio el trabajo*. En relación a esto, Duek (2014) indica que en los últimos años, y más allá del caso de los deportes electrónicos, se visibiliza en los consumos de niños, niñas y jóvenes una matriz entre rendimiento en el juego, la exhibición y la competencia, en la que el juego se transforma en un bien capitalizable.

Retomando la noción de Friedrich de optimización de sí mismo, ésta requiere de una cuantificación para poder hacer un uso eficiente y óptimo de los recursos materiales e inmateriales (tiempo, dinero, vínculos). Podemos establecer que en los deportes electrónicos coexisten diferentes cuantificaciones: además de los rankings antes mencionados, cada juego posee por lo general alguna información respecto de la cantidad de partidas disputadas, las victorias y estadísticas generales del juego. Sin embargo, es a través de aplicaciones adicionales (*add-ons*) que los jugadores y jugadoras pueden obtener información adicional respecto de su performance en el juego. Así, pueden obtener información sobre qué lugares de los mapas les resultaron ventajosos, sus propias fortalezas y dificultades, qué información pueden haber aprovechado sus oponentes, entre otros.

Esto, adicionalmente al hecho que la gran mayoría de los jugadores, tanto de deportes electrónicos individuales y grupales, posee dentro de la rutina de entrenamiento observar partidas propias y de otros (denominados *VODs* por “*Video On Demand*”) para analizar sus decisiones y las estrategias de sus contrincantes. Este análisis suele poseer dentro de las

estructuras de la organización a una persona -denominada analista- que se encarga de revisar los *VODs* junto a los entrenadores y jugadores. Asimismo, este análisis suele realizarse atendiendo a la variable temporal del partido, ya que hay decisiones de juego que pueden resultar acertadas o perjudiciales dependiendo no solo de la posición o situación de los adversarios sino en términos del momento de la partida (el *timing*).

Asimismo, esto se superpone a otras formas de cuantificación que los jugadores y entrenadores llevan por fuera del juego, que tienen que ver con la cantidad de horas dedicadas al juego, las tablas de posiciones del equipo en torneos y competencias disputadas, y con una autopercepción respecto del propio rendimiento en términos de estar jugando bien, mal, estar *focused* o *tilteado*<sup>127</sup>.

Observamos aquí una diferencia con otras actividades deportivas como el *running*, donde los dispositivos de medición necesariamente resultan externos a la actividad, principalmente a través de relojes especiales o de plataformas digitales. En los videojuegos se encuentran inmersos en el código del juego, siendo una elección del desarrollador elegir mostrar la información. Esto es percible en los torneos, donde dependiendo del organizador del evento puede modificarse la información provista a lo largo del partido y el *HUD*<sup>128</sup>.

En este sentido, los espectadores leen la información provista en el *HUD* para conocer no sólo el resultado del encuentro sino los recursos y estadísticas de los jugadores. Ello resulta importante para entender sus decisiones, las estrategias de los equipos, y de alguna manera conocer quién tiene la ventaja, apreciar la belleza de una decisión o acción y tratar de predecir en tiempo real el resultado del juego. En la mayoría de los partidos, mucha de esta información suele ser mencionada por los *casters* o comentaristas también para así ayudar a entender la dinámica de los enfrentamientos y lo llamativo de una acción o situación. Vale tener en cuenta que, además de ser transmitida en los eventos, dicho corpus forma parte de los

---

<sup>127</sup>El término en inglés *focused* se usa para referirse a que el foco de atención está en el juego, para referirse a estar concentrado y con buena capacidad de respuesta y reflexión. Por el contrario *tiltearse* refiere a desconcentrarse producto por lo general de un error o una mala decisión que lleva a pensamientos negativos y a enojo o autocrítica en el contexto del partido, generalmente acarreando nuevos errores. El término fue tomado del poker donde se refiere a dicho estado de frustración, pero proviene de las máquinas *Pinball* que mostraban ese mensaje al sacudirse la mesa (por lo general en un intento de desviar la bola y evitar la derrota).

<sup>128</sup>El *HUD* [*Head-Up Display*, en inglés “visualización arriba de la cabeza”] refiere a la información que se despliega en pantalla como rondas ganadas por el equipo, cantidad de dinero disponible, muertes y asistencias de cada jugador, temporizadores, etc. Por lo general esta información compite por el espacio en pantalla con los logos -a veces animados y cambiantes- de los patrocinadores de los eventos y transmisiones.

entrenamientos de los equipos y de las variables que las y los jugadores tienen en cuenta a los fines de cuantificar su progreso y mejorar su rendimiento.

#### 5.4 El ser jugador profesional como modo de vida.

A partir de los aportes de Stebbins, hemos definido anteriormente al profesionalismo a partir de la percepción de ingresos en una actividad sobre la cual se dedica una cantidad de tiempo, esfuerzo y recursos. Esto se condice con la propia mirada de los actores de los deportes electrónicos y a las características que la escena posee, principalmente la ausencia de instituciones que validen o certifiquen, en base a determinados criterios, quién o qué institución puede ser considerada profesional. Esta percepción es dinámica, y se construye en medida en que la escena se va transformando, y como mencionamos anteriormente, las y los jugadores la construyen sobre las trayectorias de otros actores de la escena.

El tema es que a partir...o sea cuando yo arranqué a jugar que fue en el 2009 y recién ahí en el 2012 gané un viaje. Es como que uno no pensaba en dedicarse profesionalmente a los *esports* onda como un trabajo porque no estaba desarrollada la escena. Recién ahí en el 2011 arrancó todo muy despacio... en el LoL se desarrolló mucho más rápido, pero en lo que es *Counter* digamos que te pagaban pero poco y eso no te permitía vivir. Entonces uno ni pensaba en “voy a dedicarme profesionalmente a esto y voy a vivir de esto”. Como que uno le dedicaba un montón de tiempo...era como todo más pasional digamos lo que hacíamos, le dedicabas un montón de tiempo, tenías un equipo, entrenabas, todo como si fueras un profesional, por las horas que le dedicabas y el nivel que competías pero no lo veías como “che, voy a vivir de esto dentro de dos años” [...] Ya en 2013 teníamos un sueldo pero era simbólico, no nos alcanzaba para vivir ponele, nos alcanzaba para salir los fines de semana básicamente pero ya había equipos que estaban creciendo y te daban por ejemplo, todo lo que es un *kit* -teclado, *mouse*, *pad*, auriculares- como que ya había un intercambio más grande con el jugador y como que iba en pos de una profesionalización en el 2013

- ¿Pero todavía contratos no había?

-No, contratos lejísimos y ni hablar de poder vivir de jugar, de hecho ni lo pensábamos nosotros o sea es como que “bueno, somos buenos en esto, nos divertimos la pasamos bien, compitamos” era el pensamiento. Yo tenía ahí 18 o 19 años, estábamos re de joda así que nos cerraba por todos lados (Ulises, 26, Jugador, agosto de 2020)

Aunque el criterio económico sigue siendo el factor preponderante a la hora de entender estas prácticas, sin embargo, desarrollaremos aquí que en paralelo a “vivir del juego” se plantea la necesidad de comportarse como un profesional, que involucra un *ethos*, un conjunto de nociones sobre lo que corresponde y no corresponde hacer. Como mencionamos en la

tecnobiografía de Tobías, ser profesional implica “tener muchas responsabilidades y saber organizarse; tener un horario para todo, para entrenar, mejorar la puntería, lo cual no es fácil”.

El ser profesional no es únicamente poder sustentarse económicamente, sino que en paralelo deben darse una serie de condiciones que conforman ese “ser profesional”, las cuales definiremos de manera esquemática a continuación para luego desarrollarlas:

- Una dedicación importante al juego, ampliamente mayor a la realizada cuando se hacía “por diversión”;
- Estar al tanto de los cambios en las lógicas y mecánicas del juego, las competencias y las organizaciones;
- Tener una estilo de vida saludable, a partir de una buena alimentación y ejercicio;
- Comportarse correctamente con los miembros del equipo, el staff de la organización, otros equipos y organizaciones, y la comunidad en general; y
- Manejar correctamente la presentación en redes sociales y medios.

Como hemos desarrollado a lo largo de esta tesis, la práctica competitiva de deportes electrónicos conlleva una dedicación al juego equiparable un trabajo de tiempo completo:

Cuando vos jugás un juego y lo competís de manera profesional tenés que más o menos dedicarle tipo diez, doce horas por día jugando (César, 35, *Coach*, octubre de 2020).

Para mí ser un jugador profesional es alguien que le están pagando por jugar, así de simple. Pero yo la otra forma que lo digo como profesional es cuando alguien tiene la “mentalidad de profesional”, que yo lo considero que es alguien que se preocupa mucho por un juego o por lo que está haciendo, como que tiene la mentalidad esa de querer aprender, de querer mejorar todo el tiempo, de estar motivado, eso para mí es alguien profesional, alguien dedicado (José, 24, *Jugador*, marzo de 2020).

Esto obedece a que no sólo deben incorporarse las lógicas y mecánicas del juego, aplicarlas de manera eficiente y precisa en las partidas; adiestrar los reflejos o la toma de decisiones en tiempo real; entender las diferentes estrategias y tácticas, tanto para coordinar las acciones con el resto del equipo como para analizar las jugadas y estrategias de los contrarios. Es decir, un conjunto de aspectos que tienen que ver con una dedicación en términos deportivos, de competir para ganar y superar a los rivales.

Tenés que estar muy enfocado en eso y dedicarte muchas horas, también es como una cuestión matemática: si yo entreno cuatro y hay otro que entrena diez y probablemente a la larga el que entrena diez me gane. O sea entonces como que está buenísimo la experiencia, me encantó en su momento pero te reduce a tener una vida más simplista y a enfocarte solo en una cosa entonces con esta vida como que empecé a tener otras cosas, más tiempo, más vínculos (Ulises, 26, Jugador, agosto de 2020).

Vemos aquí que la dedicación necesaria para competir es tal que se enfrenta a la posibilidad de compatibilizarlo con otras actividades y proyectos, llevando a una vida más enfocada en el juego pero “más simplista”.

La dedicación es entendida en términos de progreso y de rendimiento deportivo, de superación propia y de los rivales. Como mencionamos anteriormente, Seo (2015) indica que los ideales de los *esports* (como el *fair play*, la autosuperación, la cuantificación y el rendimiento) son compartidos con otros deportes, y forman parte de lo que se entiende por profesionalismo. En palabras de uno de los CEOs:

-Creo que lo más importante o sea como que la relación más importante entre ambos es lo que yo diría el profesionalismo. Y a eso me refiero a por ejemplo, un competidor profesional de Taekwondo, por ejemplo, que es cinco veces campeón mundial, entrena todos los días, come bien, sale una vez por mes, cuando tiene que competir se rompe el culo para competir y se junta los mangos para irse a competir a Alemania o donde sea y administra el gimnasio y labura y se lo toma en serio. Para mí los deportes electrónicos son lo mismo. Es igual de profesional. Los chicos se levantan más tarde porque se quedan jugando hasta más tarde, el tema del horario a mí me da igual. Pero a las tres de la tarde están todos los chicos acá en *Discord* y el *coach* les está dando teoría y ellos van y estudian y después tienen un bloque de *scrim* y compiten contra otros y prueban cosas y es un laburo o sea es igual. En vez de salir a correr y hacer músculo, estudiás teoría y después ponés en práctica esa teoría y competís pero es igual. Eso es para mí lo que es igual entre un deporte tradicional y un deporte electrónico, el nivel de seriedad con el que te lo tomás. Si una persona se puede tomar, entrenar para jugar al rugby o al fútbol o a taekwondo o al tenis o lo que sea, yo creo que una persona se puede tomar con el mismo empeño y disciplina y profesionalismo jugar a los videojuegos, igual (Gastón, 30, CEO *Rojo gaming*, mayo de 2020).

Tal como hemos desarrollado anteriormente, el tener una vida “organizada” con una alimentación correcta y una práctica habitual de ejercicio, es no sólo una forma en la que las organizaciones de *esports* buscan posicionarse desde una lógica más cercana a los deportes tradicionales, sino también que es entendida por los jugadores como una forma de mejorar su rendimiento.

En relación a este punto, se comparten también las formas de lidiar con la frustración cuando no se alcanza el éxito deportivo, como es el caso de perder un partido o un torneo<sup>129</sup>. En las organizaciones con mayor estructura y recursos, a menudo se incorporan psicólogos deportivos para brindar herramientas para las y los jugadores, en ocasiones vinculadas a la visualización de objetivos y estrategias del *coaching*. Los objetivos serían, mejorar la comunicación entre ellos, evitar el *tilteo*, y principalmente, aumentar el rendimiento deportivo. Esto estaría dado por tres etapas del trabajo de un psicólogo deportivo:

- 1) explicar y comprender las importancias de las destrezas psicológicas en el rendimiento;
- 2) La aplicación de estrategias y técnicas para la mejora de habilidades psicológicas;
- 3) Y por último, la fase práctica, en la que se automatizan dichas destrezas, se integran sistemáticamente las destrezas en la ejecución y se aplican en las competencias (Lifschitz, 2020).

Este trabajo estaría orientado a lo que Lifschitz denomina el “manejo de las emociones” o un proceso en el que se *entrena la mente*. A través de la actitud y el pensar en positivo, el creer que algo va a funcionar, se aumenta el rendimiento, ya que el rendimiento deportivo depende de las creencias deportivas, es decir de las ideas que el o la deportista tenga del entrenamiento y el deporte en general, de sus propias nociones de éxito y fracaso y del trabajo necesario para alcanzar sus objetivos. De acuerdo con Lifschitz, “el rendimiento deportivo depende de cómo sean esas creencias ya que modulan la concentración y el nivel de ansiedad” (Lifschitz, 2020:103), y en tanto se cambian esas creencias y se entrena un pensamiento positivo, el rendimiento será mejor. A veces los jugadores se enfocan más en el resultado que en el rendimiento: si el sujeto está orientado al rendimiento tendrá más posibilidades de realizar con éxito la actividad deseada, por lo que es necesario el trabajo del psicólogo deportivo para ello.

Vemos aquí que las organizaciones trabajan para que los jugadores rindan a nivel deportivo, no sólo mejorando las habilidades en el juego en el trabajo con entrenadores (*coachs*) sino a través de cambiar la forma de concebir y enfocarse en el juego, de visualizar objetivos y pensar el positivo, ideas vinculadas al *coaching*. Si bien no todas las

---

<sup>129</sup> Resulta interesante para futuros trabajos indagar especialmente en las formas y casos en los que no se alcanza el éxito en la escena de los deportes electrónicos, ya que por tratarse de un ambiente muy competitivo y restringido los casos en los que puede ser exitoso y mantenerse resultan pocos en número.

organizaciones poseen psicólogos deportivos como parte del *staff*, se considera que es una forma de que los equipos rindan mejor, y sus formas de trabajo y concepciones se integran dentro del *ethos* de los jugadores. Como menciona uno de los jugadores:

-Y trato de tener buenos hábitos marcados, no siempre los cumplí o no todos los días al menos, usualmente más o menos en orden. Un día ideal sería como desayunar bien, meditar, hacer ejercicio, calentar con entrenamiento individual, hay herramientas para eso además del juego. [...]

-Y sentís que o sea la meditación te parece importante para el momento del trabajo o sea le encontrás un vínculo por ahí

-Claro creo que la relación está en que al ser jugadores, lo más importante que tenemos son nuestras herramientas de trabajo sin usar las manos también se debe usar la inteligencia, la creatividad, todo eso pero también la estabilidad mental, emocional, porque existen jugadores emocionales que no sé si hay injusticia en la organización tienen malos tratos les va a afectar a la hora de competir o de jugar (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020)

A su vez, la incorporación de *staff* orientado a mejorar el rendimiento de los jugadores por fuera de los entrenamientos en el juego (nutricionistas, preparadores físicos y psicólogos deportivos) ayuda también a posicionarse no sólo como instituciones más ligadas al deporte sino como más profesionales. Como menciona uno de los CEOs de las organizaciones existe también cierta idea de profesionalismo que éstas están procurando construir:

-Hay una discusión muy grande con todo eso, pero a mi criterio ya tener un contrato y un sueldo te hace jugador profesional. Para mí, no hace falta ganar fortuna o jugar para un equipo internacional o viajar por el mundo. ¿A qué llamo tener un contrato y un sueldo? No solamente firmar y que te paguen una vez por mes, sino cumplir con un montón de especificaciones. De cumplir horario, cumplir *scrims*, no ser *tóxico*, llevarse bien con la comunidad, saber hablar con los medios, saber explicar qué haces, que no te tiemblen las manos cuando te van a sacar una foto, saber ser receptivo con el público, firmar un autógrafa, que te pidan una foto, moverse en un evento, hablar con una marca son un montón de variables que te hacen profesional.

Pero yo creo que el primer paso de la profesionalidad tendría que bajar desde las organizaciones y- como hablamos recién- darle un contrato y un sueldo dentro de un marco legal de prestación de servicio o de trabajo en relación de dependencia. Creo que eso ya lo hace a un jugador profesional. Después, obviamente, puede estar el jugador que tenga contrato y sueldo y no se maneje para nada bien y genere más problemas que soluciones. O al revés, que la organización sea desprolija y tenga un jugador sin sueldo y le den canje por un monitor y un *kit* y no tenga contrato y después el pibe es el número uno a nivel redes o manejo o eventos o hablar, y demás. Yo creo que es una serie de cosas. Yo creo que todavía hay muchas organizaciones grandes y conocidas que son amateurs porque no se manejan bien en ese sentido que quizás están hace muchos años, pero como te decía tienen jugadores de LVP sin contrato. O tenés jugadores que pasa lo mismo, que tienen un sueldo o algo pero son amateur porque terminan una partida y

boludean al rival. Hay, para mí, también, todo una parte de profesionalismo que se cumple y ese profesionalismo a mí me parece que de a poco va bajando muy fuerte desde la ligas. LVP ayuda mucho a ese profesionalismo porque a las estructuras de las organizaciones cada vez le exige más a nivel contractual y a nivel legal y de esa forma. Y naturalmente a las organizaciones no le queda otra que exigirle aún más a los jugadores. Por más que un jugador después en el juego la rompa toda y gane, si llega media hora tarde al *scrim*, deja de ser profesional. O si va a un evento y le piden una foto y se enoja, deja de ser profesional. Es un poco como en todo. (Bruno, 29, CEO Violeta esports, abril de 2020).

El profesionalismo a desarrollar por las organizaciones está dado por una transformación en las condiciones legales y administrativas, como brindar contratos y acuerdos claros a los jugadores o manejarse con responsabilidad contable. Es decir, que no son únicamente las y los jugadores los que se deberían comportar “profesionalmente”, sino que se plantea como una suerte de cascada en la que el profesionalismo “baja” desde la empresa que organiza la liga hacia los equipos u organizaciones y éstos a los jugadores. Esta idea de un contexto mayor de profesionalización -es decir, que excede a las prácticas de las y los jugadores- se condice con la visión de otro CEO:

- ¿Y con respecto al profesionalismo cómo lo ves?

- Para que sea profesional hay que regularizarlo a nivel Estado o sea, y ahí tiene que haber diferentes leyes, porque igual lo podés profesionalizar en el sentido de que le pagas a un jugador, puede ser tu empleado pero si no está regularizado hay muchos grises, digamos. Los únicos que van a poder lograr eso son los equipos porque son los que entienden cómo funciona todo y son los que construyeron esto, entonces son los equipos los que van a poder llevar una ley y querer regularizar todo ante el Estado. Obviamente con la ayuda del Estado, pero son los equipos los que lo van a poder lograr, otros no lo van a poder lograr porque por más que lo quieras regularizar, de una u otra manera los equipos si no aceptan esa propuesta van a encontrar la manera de esquivarlo o terminando yéndose todos a Uruguay o a Brasil, va a pasar eso (Diego, CEO *Celeste esports*)

La regularización y el profesionalismo de la escena, que para Bruno, venía de la mano de los organizadores del torneo o liga; para Diego está asociada a una intervención del Estado a través de un marco legal, el cual tendría origen sólo a partir del accionar de las organizaciones. Esto resulta llamativo en función de que las organizaciones en ningún momento tuvieron esta iniciativa de generar un proyecto en ese sentido, y fueron un actor importantísimo al momento de oponerse a los diferentes proyectos de ley que surgieron. Asimismo, esta mención a la necesidad del Estado como actor clave en la profesionalización de la actividad es única -a excepción de un caso más- en los testimonios de los actores de la

escena. Se percibe a través de los comentarios en redes sociales que existe una postura que ve a la escena de *esports* como un espacio y un acuerdo que se da “entre privados”, en la que la intervención de lo público o lo estatal, es asociado a lo regulatorio, a un involucramiento interesado en confiscar o volverlo “político”. El Estado como institución vinculada al deporte se la asocia principalmente a la Asociación del Fútbol Argentino (AFA), y ésta es vista como quedada en el tiempo, ignorante y corrupta. Estas percepciones merecen de una investigación específica y que desarrollaremos en futuros trabajos.

Retomando la noción de “ser profesional” que venimos trabajando, es entendido como algo que excede al mero hecho de “jugar bien a los videojuegos”: responde a un conjunto de prácticas, saberes y un *ethos* que las y los jugadores aprenden de las trayectorias de otras y otros jugadores y mediante su involucramiento en la escena. Como menciona uno de los entrenadores (*coach*):

-¿Qué es ser profesional para vos?¿o qué implica ser un jugador profesional?

-Es complicado, tiene varios aspectos, primero desde el más básico, que te paguen por jugar ya eso ya te hace ser profesional. Pero desde lo ético es de donde más abarca, o sea a vos te pueden pagar por tu profesión pero de ahí a que tengas ética de laburo es otra cosa. O sea profesión creo que abarca saber en este caso trabajar o entrenar, saber cómo manejarte ante los medios, tener ética y moral, *fair play*, el famoso no ser un *mala leche*, estar predispuesto a que si necesitás...gente necesita algo y vos podés darlo lo tengas que dar, que te gusta hacer lo que hagas, que no lo hagas solo por el...Porque hay gente...a ver, si lo querés hacer por la plata lo podés hacer tranquilamente, pero si la plata no está tendrías que tener las mismas ganas. Yo creo que abarca muchas cosas ser profesional, es muy complicado y después obviamente cumplir con lo que demanda el entrenamiento y demás, o sea ser responsable, disciplinado, el compromiso (Lautaro, 27, *Coach*, septiembre de 2020).

La postura de Lautaro es interesante porque comienza dando por sentado que el hecho de cobrar por la actividad es la base del profesionalismo, pero luego incorpora la ética y moral con la que se compete y participa como aspectos que son importantes también más allá del dinero. Finalmente, indica que lo más importante es la dedicación, y que “si la plata no está tendrías que tener las mismas ganas”. Este corrimiento en la presentación de lo que es central en la definición de qué es el profesionalismo puede ser leído en dos sentidos: en tanto todos estos aspectos forman parte del “ser profesional”; y también, debido a que Nahuel es habitualmente entrenador de equipos femeninos y que estos tienen bajas posibilidades de estar bajo un contrato pago, por tanto pareciera necesario hacer esa reivindicación de la dedicación

y la ética como partes del profesionalismo; de lo contrario estaría negando su esfuerzo y compromiso.

Considerándolo por fuera de este caso puntual, la idea que la dedicación debería estar desvinculada de ser recompensada económicamente, al verlo desde la óptica de un trabajo, parece un discurso legitimante de una situación de aprovechamiento explotación; al observarlo desde la perspectiva del deporte, se lo puede enmarcar dentro de las lógicas deportivas del rendimiento y la autosuperación como motivación *per se*.

Recuperando el testimonio de Bruno, el CEO de *Violeta esports*, éste define una serie de atributos que hacen a un jugador profesional, y que también exceden claramente a su desempeño en el juego o al percibir un ingreso. El “ser profesional” es no ser *tóxico* en las comunicaciones, manejarse como una figura pública y tener un *stream* con un número importante de seguidores. Ambos puntos -la toxicidad y comportarse como figura pública- se encuentran interrelacionados, aunque a partir de lo explicado por este CEO podemos diferenciarlos en el hecho que, respectivamente, uno se orienta hacia adentro de la comunidad y el otro hacia afuera, de manera preponderante hacia las marcas. En este punto nos detendremos sobre la toxicidad en la escena.

## **5.5 Percepciones hacia adentro de la escena: Comunidad y “Toxicidad”**

La toxicidad es un concepto que se encuentra en un universo de sentidos del campo de la química y la biología, y que, de manera simple, puede explicarse como la capacidad de una sustancia dañar o ser perjudicial a los seres vivos que entran en contacto con ella. Sin embargo, a partir de su aparición recurrente en la literatura de autoayuda -principalmente Stamateas (2004)- este concepto fue progresivamente aplicado a comportamientos, vínculos y personas. En esa dirección Illouz (2008) realiza un análisis exhaustivo de las terapias y nociones de autoayuda y cómo se constituye un *ethos* terapéutico. El término toxicidad es leído y apropiado por los actores de los deportes electrónicos como parte de este universo de sentidos de la autoayuda y el *coaching*.

La referencia a la toxicidad en clave analítica se debe a su uso recurrente en los testimonios de los actores de la escena. Si bien en este apartado la analizaremos como parte del “deber ser” de los profesionales de los deportes electrónicos, veremos que a veces excede esta forma

de ser entendida, y corresponde a una especie de “sentimiento” de la comunidad. Este es visto como una característica de la escena de los *esports* en general y se la asocia a comentarios negativos mayormente sexistas, racistas y de *hateo* [por *hate*, odio en inglés] hacia otros miembros de la comunidad. Sin embargo, también se piensa en la falta de motivación y compromiso como un comportamiento tóxico:

Y- ¿Por qué decís que había mucha toxicidad?

E- Nah, porque, no sé, los compañeros eran re tóxicos qué se yo. Tipo, no tenían ganas de mejorar, querían... *trolleaban*, iban sin ganas, se puteaban entre ellos, qué se yo. (Gastón , 30, CEO *Rojo gaming*, mayo de 2020).

Es decir que estar dentro de una organización sin la dedicación que corresponde -que vimos que era uno de los pilares del “ser profesional”- es visto como algo negativo y que atenta contra los compañeros de equipo. El tomárselo a la ligera, en tanto repercute en el rendimiento de los demás compañeros y del equipo como un todo, es visto como tóxico.

Sin embargo, la forma más recurrente en la que la toxicidad aparece en el testimonio de los actores es a través de la denuncia de mensajes negativos, de formas de oprimir y juzgar a los demás jugadores (y principalmente jugadoras, como veremos) de la escena. Empezando por la comunicación dentro del propio grupo, entre los miembros del propio equipo. Nahuel comenta que un jugador profesional es:

Alguien que se compromete y es correcto en el área de trabajo que respeta las reglas y los rangos del equipo, incluso en la jerarquía comunicacional uno tiene que entender que por algo le dicen las cosas (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020).

Asimismo, resulta sumamente interesante que se ve la toxicidad como dependiendo no sólo de la edad de las y los jugadores sino también de cada juego:

La escena tóxica creo que varía un poco por el juego, la escena tóxica en FIFA es gente tóxica que terminas un partido y le ganaste y te mandan un mensaje por la *Playstation* cagandote a puteadas. Por ejemplo, a mí me han dicho tipo "anda a lavar los platos", esas boludeces. Lo mismo por redes sociales. La comunidad de FIFA es un poco tóxica porque hay mucho nene de 12 a 17 años que se esconde detrás de la pantalla y van puteando y armando quilombo. (Daniela, 27, Jugadora, abril de 2020).

Aquí aparece, junto a la noción de la edad como un factor que explica el comportamiento y agresiones, la noción de anonimato. Es decir, el hecho de que muchas veces, dependiendo del

juego, detrás de un *nick* o nombre de usuario puedan enviarse mensajes sin una mayor repercusión que un *baneo* temporal. Esto es diferente en el caso de los *streams* donde cada canal puede bloquear a usuarios de manera temporal o definitiva. Recuperando este fragmento de la *streamer* Paz:

-Es como no sé... como que te exponés. Uno siempre se expone, ¿viste? pero una cosa es estar haciendo *stream* en tu canal donde te ve el que te quiere ver y entra a tu canal porque tiene ganas de ver tu *stream* y otra cosa es el pibe que quiere ver el partido de CSGO y le pusieron un *caster* que no le gusta es como que él se tiene que fumar tu presencia y en general funciona todo muy a modo comunidad. Es como si uno bardea como que eso le da el aval a otro para bardear y se hace como una ola y uno quizás piensa bueno si me contrataron es porque les gusta mi trabajo y sé que lo puedo hacer pero leer el chat de repente *toxiqueándote a full* a mí no me gusta o sea a mí me afecta a niveles tipo “no quiero pasar por esto” o sea no es lo mío (Paz, 31, Jugadora, septiembre de 2020).

Es decir, podemos observar que dependiendo de la forma de exhibición, es distinto el nivel de exposición a comentarios negativos y la posible acción frente a ello. En este caso lo que menciona Paz es que funciona “a modo de comunidad” en la que un primer comentario habilita e incentiva a los demás a agredir. Paz va a mencionar que esto es algo de la comunidad de *esports* y *streaming*, en la que uno se muestra jugando: “uno siempre se expone” pero que es peor en caso de “ser mujer”. Esto se encuentra en relación con los problemas de participación y exhibición de las mujeres en la escena que trabajamos en el cuarto capítulo, y con la perspectiva de Lautaro sobre la toxicidad y el machismo:

-¿Y la toxicidad cómo la explicás? ¿o cómo lo ves vos?

-Por la sociedad machista, o sea si la sociedad ya es machista porque sí imaginate llevarla a un juego detrás de una PC donde nadie se le ve la cara. O sea la mujer en sí está sometida a eso, se dejó de hacer tanto pero eso fueron los inicios o sea los pilares de por qué hubo tanta diferencia de nivel. Hoy en día no pasa ya, a las pibas las aman todas pero yo te estoy diciendo en 2018, las pibas se largaban a llorar de la cantidad de *hateo* que tenían, pero zarpado. Y nosotros por suerte lo demostramos ganándoles a equipos muy importantes de acá y viajando afuera de que éramos muy buenos pero si no las hubieran defenestrado.

-¿Hay más presión por el hecho de ser mujeres? Tienen que sí o sí estar a un buen nivel porque al primer error te matan ¿no?

-Sí, tal cual, o sea ahí yo ya no te podría decir qué es lo que sienten porque no soy mujer pero sí te puedo decir que sí, se quieren matar (Lautaro, 27, Coach, septiembre de 2020).

Aquí podemos identificar un aspecto que resulta contradictorio, nos referimos a la noción del cambio generacional o societal, es decir, para Lautaro la toxicidad era mayor hace algunos años haciendo que las mujeres “se larguen a llorar” a razón de los mensajes que recibían. Sin embargo, para Daniela anteriormente y para César, son las generaciones nuevas las más propensas a enviar mensajes agresivos y denigratorios:

-A ver...comunidad tóxica...el ser humano es tóxico. O sea hablar de comunidad tóxica, ¿qué comunidad no es tóxica? En realidad también va un poco por el tema de la edad muchas veces también. Si vos te ponés a analizar las comunidades de los juegos...mirá lo que son las diferencias, te lo voy a explicar para que lo entiendas. Por lo general, es un tema de edad, siempre. De un promedio de edad. La comunidad más tóxica que tenemos en este momento en los juegos es la del *Fortnite*. El promedio de edad del *Fortnite* es 14 años, de jugadores de *Fortnite*. Eso es una cuestión de crianza, totalmente. La mayoría de los pibes que compiten en LOL hoy en día, que son pibes chicos, que arrancan por ahí a competir a los 16 años. Hoy en día con el paso del tiempo hay cosas que no están tan buenas, que es que los pibes dejaron de tener tanta interacción social como teníamos nosotros cuando éramos pibes. O sea, yo me acuerdo cuando era pibe estaba todo el día jugando en la plaza a la pelota, estaba con los pibes del barrio, estaba de acá para allá, estaba en la calle. Hoy en día, los pibes... hay muchos de estos pibes que juegan, que compiten en LOL que tienen 16/17 años que no salen a la calle nunca en su vida más que para comprarse un paquete de galletitas, están todo el día en la casa metidos. Y también hay muchos que tienen padres que están ausentes. Con el paso de los años, para mí los padres están cada vez más ausentes en ese sentido que cuando nosotros éramos pibes y nuestros viejos...Supongo que nosotros por ahí con nuestros viejos teníamos un poco más de conexión, en el sentido de que yo con mi viejo iba a jugar a la pelota, íbamos a la quinta y estábamos juntos el fin de semana en la quinta haciendo cualquier cosa. Hoy en día, muchos de estos pibes que compiten LOL, te diría hasta la mayoría, son pibes que están todo el día metidos en el cuarto jugando a los jueguitos. Entonces en ese sentido como que no tienen por ahí esa persona que teníamos nosotros en el barrio que te ponía los puntos cuando eras chico, que te remarcaba las cosas cuando las hacías mal (César, 35, *Coach*, octubre de 2020).

En este testimonio aparece la mención a un elemento que resulta llamativo, la argumentación que es la desconexión con la familia y el contexto de pares lo que daría los comportamientos tóxicos, en tanto se habrían perdido los marcos de referencia de lo que está bien y mal. La separación entre, por un lado, las prácticas en los videojuegos y las trayectorias competitivas de las y los jugadores; y los conocimientos que las familias tienen de ellas, es un factor que hemos mencionado anteriormente. Es habitual que los padres y madres desconozcan de qué tratan los juegos o puedan leer la acción de un partido y la habilidad de su hijo o hija. A su vez, según las y los jugadores, aunque preferirían que terminen sus estudios secundarios, estudien una carrera o trabajen de otra cosa, los padres los apoyan en su

carrera en tanto tuvieran un sustento económico más o menos asegurado. Como menciona Tobías:

Y - Y si te preguntan tipo “¿vos a qué te dedicas?”, ¿qué decís?

E - Me lo preguntaron varias veces y, es complicado, porque a la gente grande no les podés explicar nada. No entienden mucho todavía. Porque ponele, cuando yo a mis abuelos les dije que no estudia por jugar a la computadora la cagaron a pedos a mi vieja diciendo "cómo vas a dejar que tu hijo no vaya a la escuela por jugar a la computadora". Cosas así. Y cuando mi vieja le explicó que se gana bien, que se gana como un sueldo de una persona normal, ahí como que apoyaron un poquitito, poquitito más. Y dijeron “bueno, que haga lo que le guste” (Tobías, 17, Jugador, abril de 2020).

En la perspectiva de César, es justamente la dedicación *excesiva* al juego, sin compatibilizarla con otras actividades -en familia o con amigos- lo que lleva a que los jugadores más jóvenes no reconozcan aquellas actitudes tóxicas. Parece contradictorio que sea el propio César quien haya mencionado que “cuando vos jugás un juego y lo competís de manera profesional tenés que más o menos dedicarle tipo diez, doce horas por día jugando” ya que una dedicación de diez o doce horas al juego difícilmente puede ser compatibilizada con otras actividades. Sin embargo, César ha mencionado que en su labor de *coach*, ha continuamente acompañado y aconsejado a los jugadores en temas que excedían a las mecánicas y estrategias del juego, funcionando a veces de “psicólogo” o acompañante.

Estas actitudes o comportamientos tóxicos forman parte de los aspectos que las organizaciones tratan de evitar al incorporar jugadores dentro del *roster* de un juego, o como *streamer* que represente a la organización:

-Lo primero que hacemos nosotros es analizarlos bien y estudiarlos bien antes de contratarlos. Antes de hablar con ellos, lo primero que decidimos es si el tipo o la chica es tóxico o no. Si llegamos a la decisión que en la mayoría de sus *streams* no tiene una actitud negativa ni tóxica, ahí se habla con ellos. Y si vemos que en algún *stream* tuvo alguna actitud que fue aislada, pero la tuvo, se habla puntualmente y se dice “mirá, ahora pertenecés a una organización. Esto no, esto sí”. Obviamente, hay muchos *streamers* -sin dar nombres y sin entrar en detalle- que son tóxicos por naturaleza, no van a poder laburar nunca en una organización y si laburan en una organización, va a hablar peor de la organización que del propio *streamer*

- Cuando decís “tóxico” ¿a que te referís?

-Que bardeen en los *chats* cuando juegan. Hace poco, por ejemplo, pasó. Un jugador de *Ocre esports* de *Counter* que bardeó a un brasilero, le dijo “macaco” [mono en portugués]. Terminó la partida, lo fue a buscar en *Steam*. Le habló por el chat de *Steam* y lo siguió bardeando. El jugador brasilero lo hizo público y lo echaron del equipo al pibe. Esas actitudes son las que no pueden estar ni se pueden admitir, ni siquiera de un jugador profesional. Y de un *streamer*, mucho menos. Porque los *streamers* son ejemplos a seguir en este país [...], realmente la gente los sigue, los toma como un ejemplo. Entonces que

estén horas diciendo cosas que socialmente ya están mal estipuladas y están mal no está bueno, para ninguna organización

-O los comentarios sexistas también

-Cuando digo tóxico son justamente los comentarios sexistas, los de género e insultar. Usar insultos que ya no son insultos, que nunca lo fueron, pero que ahora hay una evolución social que nos hace entender que son insultos, como “mogólico” o “puto”. Todo eso es lo que hay que cuidar y hacer entender que no es así. Por ejemplo, un debate que se está dando mucho ahora en los *esports* es que durante mucho tiempo se usó como palabra de algo bueno “nazi”. O sea, salís primero en una partida de *Counter* y te dicen “uh, amigo re nazi” y no está bueno. Atrás hay toda una historia que capaz que los pibes de 13/12 años lo usan y ni siquiera saben lo que fue el nazismo. (Bruno, 29, CEO *Violeta esports*, abril de 2020).

Podemos observar aquí que el sexismo resulta el principal factor asociado a la toxicidad, tanto que Bruno por “tóxico” dice entender a los comentarios sexistas, aunque también aparezcan menciones a insultos y agresiones raciales. Aparece también la intención de las organizaciones de presentar una imagen correcta, de cuidar su imagen incorporando a jugadores o *streamers* que pueden contar con buenos rendimientos en partidos o plataformas pero que van en contra del *ethos* y el “deber ser” de un profesional de deportes electrónicos. Sobre este punto Lifschitz realiza la siguiente advertencia:

Como todo deportista profesional, un competidor de eSports debe saber que cada post, retuit o respuesta puede tener implicancias en un contrato o futuro contrato; se conocen casos de deportistas que han visto sus carreras terminadas de antemano por usar de modo incorrecto sus perfiles públicos (Lifschitz, 2020:27).

Como mencionamos anteriormente, la constitución de los jugadores en profesionales implica no sólo adoptar una dedicación y forma de juego diferente, sino también incorporar formas de comportarse hacia adentro de la comunidad y presentarse hacia afuera. Los deportes electrónicos como industria se sustentan principalmente por el aporte de las empresas que invierten en ellos como formas de visibilización y *marketing*, por lo cual las marcas se encuentran interesadas en organizaciones y *streamers* que sean políticamente correctos y no se involucren en controversias. En el siguiente apartado analizaremos la construcción de la figura pública que se espera de los jugadores y *streamers* profesionales.

## 5.6 Ser profesional es ser una figura pública: exhibición y *marketing*

Hemos mencionado que, dentro de las características de los *esports*, (formalización, monetarización, profesionalización y espectacularización) su condición de espectáculo es crucial en tanto sobre ella se sustenta su carácter de deporte. Asimismo, en relación a la noción de “profesional” hemos analizado la perspectiva de Stebbins, quien plantea la importancia de que los participantes amateurs observen y se vean influenciados por el progreso de los profesionales: “la realización -por parte de profesionales- de la actividad central de un campo particular debe ser lo suficientemente visible para los amateurs como para influenciarlos” (Stebbins, 2007:7, traducción propia).

Vemos que esta aclaración de Stebbins, puede ser leída también en el sentido de que los profesionales se deben “volver visibles”, lo cual en la “escena” (lugar de una representación de un espectáculo) de los deportes electrónicos implica no sólo el exhibirse participando -en competencias, en *streams*, o en ambas- sino el crear perfiles en redes sociales en las que se posicionan como jugadores. Así, las y los jugadores utilizan *Twitter* e *Instagram* para compartir sus avances o su salida de un equipo, comentar publicaciones de compañeros y rivales, y/o realizar sorteos de productos brindados por una marca. En la actualidad y en los *esports*, la figura pública se construye, principalmente a través de las redes sociales pero en paralelo a las formas espectaculares de la práctica (competencias y *stream*). Como menciona Groys:

Actualmente, cada persona debe establecer su propia imagen en el contexto de los medios visuales [...] Cualquiera que quiera ser una persona pública e interactuar en el ágora política internacional contemporánea debe crear una persona pública e individualizable que sea relevante no solo para las élites políticas y culturales (Groys, 2014 :14)

En esta línea, los jugadores se constituyen como figuras públicas, creando perfiles con su nombre de jugador (*nick*) e indicando en la descripción de su perfil (lo que llamativamente se conoce como “la bio”): su edad, nacionalidad, su rol habitual dentro del juego y la organización que representan<sup>130</sup>. En este sentido, las redes - principalmente *Twitter*- funcionan como una forma de comunicarse con otros actores de la escena, enterarse de las principales

---

<sup>130</sup> Cuando un jugador o jugadora deja de pertenecer a una organización suele publicar un tuit notificando del cambio, solicitando que se difunda (a través de *retuits*) y modificando la bio a FA por *Free Agent* [en inglés, agente libre].

novedades nacionales e internacionales, a la vez que funciona como una bolsa de trabajo en la que los jugadores publicitan su disponibilidad para sumarse a equipos y las organizaciones toman conocimiento de esta situación. A su vez, al desvincularse de una organización es común que las y los jugadores presenten sus logros en redes como son el mayor puesto alcanzado en rankings, los torneos disputados, el número de seguidores en *Twitch*, etc.

Finalmente, las y los jugadores comparten en sus perfiles sorteos de las marcas que representan (o que la organización posee de sponsor) lo cual les permite ampliar su base de seguidores -en tanto el seguir a la cuenta de *Twitter*, *Instagram* y/o *Twitch* es por lo general requisito necesario para participar- y favorece su posicionamiento como profesionales frente al resto de la escena.

Como indica Cerón Hernández en su artículo sobre el trabajo de los jugadores profesionales de videojuegos:

Otro factor influyente en la configuración del e-sport que el videojugador realiza, radica en la intervención posible que la empresa pueda tener, al ofrecer productos a promocionar u ofrecer estímulos económicos por mencionar sus atuendos patrocinados. Es decir, cuando la empresa desea ampliar su espectro de publicidad efectiva, esto con el fin de aumentar su volumen de ventas, incursiona en todo los medios posibles como el internet. Esta influencia no solo se manifiesta a través de un anuncio publicitario sino que, en ya muchas ocasiones, tienen tratos directos con el jugador para que incorpore a sus indumentarias sus productos y sean de uso exclusivo (Cerón Hernandez, 2014:11).

El hecho de publicitar marcas puede ser realizado en función de un arreglo directo con la empresa, que les brinda productos a un jugador, jugadora o *streamer* particular para que las sortee entre sus seguidores; o puede ser ofrecido por jugadores en base a un acuerdo que el sponsor posee con la organización a la que representan:

¿Y hay algún tipo de regla respecto de cómo manejarse con las redes sociales o vos tenés alguna regla propia?

-Respecto del equipo, el equipo a veces nos pide que compartamos sorteos o promociones de los *sponsors*. Por ejemplo, el equipo nos puede pedir que nos pongamos no sé las portadas del equipo y fotos de perfil y eso. O por el ejemplo el otro día que la liga nos quitó una derrota sin posponer el juego por problemas de internet, porque es un sponsor del equipo no podíamos decir que andaba mal internet en las redes porque los podíamos dejar mal. A su vez no nos quisieron ayudar a posponerlo, entonces nosotros estábamos frustrados por eso (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020).

A pesar de la frustración que en este caso manifiesta este jugador, los sorteos funcionan para ellos en múltiples sentidos: refuerzan su rol de figura pública, ya que la marca los elige para publicitar su producto, y de profesional, en tanto la marca no se arriesgaría a elegir a alguien que los haga “quedar mal”; y a la vez, a través de repartir productos a cambio de acciones en redes (seguir, compartir, “darle *like*”) les permite llegar a más gente de la comunidad. Es decir que al ganar en relevancia dentro de la escena, los perfiles en redes sociales de las y los jugadores se vuelven un espacio *marketineable*, que se vende como publicidad -de manera similar a lo que realizan los influencers (Hijós, 2018)- tal como menciona Groys: “No hay duda de que toda persona pública es también una mercancía y de que cada gesto hacia lo público sirve a los intereses de numerosos inversores y potenciales accionistas” (Groys, 2014: 17).

Retomando lo desarrollado en el apartado anterior, la importancia de llegar a más gente de la comunidad no sólo es una cuestión de status, sino que radica en que los perfiles de redes sociales y plataformas de *streaming* son revisados por las organizaciones de antemano a la incorporación de un nuevo integrante. Esto no sólo funciona para tener en cuenta si se trata de un jugador profesional (hacia la comunidad y las marcas) sino que también opera como referencia al momento de pautar el monto de contrato de un jugador o jugadora. Esto obedece a que el jugador que se incorpora no sólo brinda sus habilidades como tal, sino que también la comunidad de seguidores que contruyó a lo largo de su trayectoria. Como mencionan dos de los CEOs entrevistados:

- ¿Y te parece que [las formas de comunicarse y el no ser tóxico] son factores a considerar al momento de cuánto debería cobrar un jugador?

-Sí, 100%. Todavía en Argentina para mí no hay jugadores tan completos. Tenés jugadores que son muy buenos “*in game*” [en el juego] pero les falta lo que es saber hablar o saber presentarse y demás, y viceversa. Obviamente, para mí es un factor muy importante. Yo siempre digo que en Argentina todavía no está el jugador que te cumpla con todas las líneas o sea el jugador que prende *stream* y tiene 3k [abreviatura de 3 mil] de espectadores y después va a una liga profesional y está a tope de gama. Eso acá no pasa. O tenés el *streamer* o tenés el jugador y obviamente eso es lo que hace que el jugador tenga otro valor (Bruno, 29, CEO *Violeta esports*, abril de 2020).

En este mundo es muy difícil decirte cuál es la diferencia pero sí te puedo decir de los jugadores que tenemos nosotros en lo que es *Counter* y lo que es... profesional para mí implica tener distintas cualidades una es disciplina, devoción por lo que uno hace, entender el rol que uno ocupa como jugador tanto para lo que tenga que hacer en todo lo que respecta a un club no solamente jugar, entrenar y ganar sino que tiene que ver con su

imagen, cómo se expresa en redes sociales, qué predisposición tiene para todos los contenidos que tenga que hacer el club, cómo el qué imagen le da a la comunidad, si es receptivo, si hace por demás de las cosas que le quedan cómodas. Jugador amateur es un jugador que piensa que es como "bueno me tomo una Coca, juego LoL, *Counter*, *Fortnite* y listo, ya está".

-O sea es una figura pública, aparte de un jugador

-Sí es una combinación entre la figura pública y lo que él tiene que hacer en su rol de jugador. Esa es la gran diferencia, ahí y creo que del 100%, el 10 o 5% lo entiende el resto, no, no lo entiende. Es algo que se labura mucho pero bueno, trabajás con la mente humana y de esas personas que entran por suerte en el equipo la gran mayoría lo entiende, porque entiende lo que es nuestro equipo, entiende el calibre del club y eso te da un prestigio, un nombre. Si vos tenés que armar un club de cero y tenés que generar todas esas cualidades depende mucho ahí del *staff* que tengas, porque es lo que te va a marcar como club o sea...entonces el director lo viene haciendo esto hace años y eso tiene un nombre. Entonces la gente... obviamente que muchos dicen "ah, yo estoy en *Azul Esports* tengo la remera me saco una foto y ya está" entonces es un montón de factores.

-¿Y te parece que el hecho de cobrar tiene algo que ver con el hecho de ser profesional o son dos cosas?

- Sí obvio, es una cualidad que le genera al profesionalismo como toda profesión o sea es un factor importante pero no el más importante. Pero sí influye en eso, sí que influye pero también está bueno yo a veces digo que haría un experimento de ver cuántos lo harían sin ganar un peso y ver por cuánto tiempo duran. Obviamente que uno tiene que vivir pero si uno tuviese la posibilidad de... está bien vos tenés todo lo necesario para... o sea yo te doy la comida, todo ¿cuánto estás dispuesto vos a renunciar para llegar ahí? Ahí es donde se ven los grandes. Pero obviamente no tenés los recursos o sea eso lo haría un neurocientífico, la ciencia, no me dan los recursos ni la cabeza para hacer un experimento así pero a veces digo sería bastante divertido hacer algo así (Kevin, 29, COO *Azul esports*, abril de 2020).

Vemos nuevamente, en este último testimonio, la idea de que los verdaderos jugadores profesionales son aquellos con la dedicación para jugar y competir más allá de percibir un monto por ello. El "experimento" que se plantean funcionaría para medir la pasión, dejando de lado el interés económico. Resulta por lo menos llamativo, que en un espacio tan atravesado por prácticas comerciales, de *marketing*, se pueda esperar paralelamente que las y los jugadores se comprometan con un proyecto sin esperar algo a cambio. Podemos interpretar esto a partir de lo desarrollado anteriormente sobre el hecho que la escena de deportes electrónicos conjuga elementos de una actividad laboral y de un deporte, siendo los atributos asociados al deporte -la autosuperación y la "sed de gloria"- los que permiten pensar en que alguien pueda comprometerse y dedicarse *full time* sin que se traduzca en su sustento económico. Sin embargo, las y los jugadores lo ven como parte del ser profesional al cual deben adscribir para progresar en la escena. Incluso a pesar de no continuar su carrera como

jugadores o jugadoras, muchos/as proyectan participar en este ámbito a futuro. A continuación, analizaremos este punto como apartado final del capítulo.

## 5.7 Proyectar un futuro en deportes electrónicos

En el tercer capítulo hemos resaltado el hecho que las perspectivas de futuro que los y las jugadores poseen surge de sus miedos y deseos, en conjunción con las proyecciones que realizan de los deportes electrónicos a nivel nacional e internacional, de su trayectoria dentro de la escena y de las trayectorias que conocen de otros jugadores y jugadoras.

Así, el hecho que un jugador como César, quien compitió en diversos *esports* y luego se volcó al rol de entrenador, funciona como un recorrido con el que otras y otros jugadores toman conocimiento y proyectan como válido o deseable para sí mismos:

Yo creo que va un poco por ese lado. por el tema del recambio generacional que se va viendo. Yo creo que de acá a diez años va a cambiar muchísimo ese aspecto en Latinoamérica. Cuando muchos de los que fueron jugadores emblema se empiecen a retirar y empiecen a laburar de *staff*, ahí se va a abrir realmente un crecimiento. Porque yo creo que en ese sentido es parecido al fútbol, por ejemplo. O sea, vos podés tener excepciones como Mourinho, que es un chabón que nunca pateó una pelota, y que puede pasar en el *gaming*, pero son excepciones y son los menos. La mayoría de los técnicos a nivel mundial y los mejores técnicos y los más ganadores te diría que el 90% o más fueron jugadores consagrados. Jugadores. Por ahí Bielsa fue jugador de fútbol, no fue un jugador consagrado pero compitió en el fútbol como jugador. Y en los *Esports*, como empezaron más o menos en el 2000 para adelante, ese recambio generacional recién se está empezando a ver ahora. Gente como yo, como Ramiro, como chabones de treinta y pico, chabones que ya no están más para competir dentro de la cancha y están para sumar desde afuera. Entonces, yo creo que con el paso de los años, cada vez vamos a estar mejor en ese sentido. Y después también agregar cargos importantes en las organizaciones como, por ejemplo, psicólogos, psicólogos deportivos, otros cargos que por ahí no se veían antes (Cesar, 35, *Coach*, octubre de 2020).

Esto se vincula también con el hecho que, si bien se perciben formando parte de la escena en el futuro, no necesariamente se proyectan siempre como jugadores. El seguir formando parte de los deportes electrónicos puede darse como forma de capitalizar todos los aprendizajes vinculados a los juegos, a las competencias, al funcionamiento de la escena en general y buscar reconvertirse y seguir vinculados aunque desde otro rol:

Y yo voy a seguir ligado a esto toda mi vida. Cómo me veo...no sé yo siempre fui más de...por ahí no pensé tanto...nunca soy de pensar tanto a largo plazo y por ahí soy más de ir paso a paso por las cosas que hago. Ahora quiero seguir ligado a esto como entrenador o como ahora... a mí me gustaría hacer esto de director deportivo que mandé ahí a la organización esa a ver qué pasa (César, 35, *Coach*, octubre de 2020).

Esta pregunta suele darse a una edad más temprana que en otras profesiones u otros deportes, en tanto las y los jugadores plantean que deben aprovechar su juventud para dedicarse a competir, ya que como mencionamos, después ya no podrán rendir al máximo nivel por una disminución progresiva en los reflejos y agilidad a causa de la edad. Esto lleva a que se la considere una actividad con un tiempo de acción restringido, un *timer*, y la decisión de intentar alcanzar los logros deportivos *ahora*, postergando otros proyectos para más adelante. El estudiar o continuar con una carrera, conseguir otro tipo de trabajo -no vinculado a *esports*- aparece para los jugadores y jugadoras como algo que puede darse “más adelante”, no así el dedicarse a competir. Como veíamos en el relato de Juliana que presentamos en el tercer capítulo:

O sea no quiero... o sea toda mi vida tuve las herramientas y tengo las herramientas para hacer algo diferente, no quiero de grande arrepentirme de haber tomado un camino normal y decir “uy, qué hubiera pasado si...” (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020).

En ese sentido, continuar la carrera en *esports* aparece como una prioridad frente a otros proyectos o recorridos posibles. Como menciona Nahuel:

-Y si tuviera que responder ahora qué haría en un futuro, sería: los años que pueda de jugador después capaz volcarme al cuerpo técnico, con las ganancias invertir y depende de cómo salga eso ver si estudio o trabajo.

-¿Y qué de todo eso es lo que más te gustaría hacer?

-Y en ese orden todo. De los últimos dos depende si las inversiones salen bien me gustaría dedicarme a estudiar más que a trabajar (Nahuel, 25, Jugador, marzo de 2020)

Los *esports* ofrecen en este sentido cierta posibilidad de realizar tareas diferentes en un corto período de tiempo, es decir, realizar una reconversión de “carrera” -pasar de jugador a *coach* o parte del *staff* de una organización por ejemplo- antes de los treinta años. Esto puede pensarse como parte de lo que Wortman menciona al plantear la existencia de una presión del mercado laboral:

Esa dimensión de tener experiencia, haber pasado largos períodos viviendo alguna situación, ya no se pondera, ni en el mercado laboral ni en la cultura digital. Una cultura y una práctica que se modifica diariamente desvaloriza la experiencia acumulada, de allí la convocatoria permanente a jóvenes para que ocupen nuevos puestos laborales, ya que se supone que una persona, pasada cierta edad, no podrá aceptar cambios ni tendrá iniciativa y adoptará una actitud sustentada siempre en vivencias del pasado. (Wortman, 2018:13)

En este sentido, los cambios acelerados con los que se mueve la industria de los videojuegos, y también la escena de los deportes electrónicos, promueve formas de subjetividades no sólo orientadas al rendimiento sino también a una disponibilidad de reconversión, a reformular la carrera si se presenta la oportunidad. Nuevamente los *esports* aparecen en oposición a caminos tradicionales o “normales”:

Creo que en esa transición que hice también estaba viendo el *Counter* como para volver. Si bien tenía un nivel decente, no lo podía disfrutar como cuando era pibe, como que me aburría un poco el juego. Entonces, preferí no seguir compitiendo, no seguir en el *Counter* pero eso es un tema más personal de cada uno, de qué te guste. Hay gente que se divierte haciendo veinte años la misma cosa, yo no tanto. Yo, por lo general, con el tiempo me gusta ir cambiando de cosas. Lo que pasa es que hay personas que pueden hacer algo que no les gusta y no tienen problema, mientras puedan sacar plata para vivir o lo que sea. Yo no puedo. Yo si algo no me gusta o lo dejo de disfrutar, ya no puedo rendir como rindo cuando algo me gusta y prefiero buscar algo que me guste, hacer otra cosa...Si no, nunca hubiese dejado de jugar apostando, porque hacía... incluso hasta el día que me retiré seguía haciendo un montón de plata y podría haber seguido ahí super tranquilo con el tema monetario pero para mí va por otro lado la vida que eso. Para mí va por otro lado. Prefiero ganar 500 dólares por mes en algo que realmente me gusta a ganar 3 mil dólares por mes en algo que no estoy disfrutando. La verdad que en ese sentido no...eso es algo personal mío que siempre fui así (César, 35, *Coach*, octubre de 2020).

Sin embargo, este proyecto puede entrar en conflicto en tanto no siempre brinda un sustento económico en el momento. Puede demorarse la incorporación a una organización que ofrezca un contrato con un sueldo mensual, o incluso no alcanzarse nunca ese punto. En este tipo de casos, la presión por obtener un ingreso lleva a abandonar la participación como jugadores o jugadoras:

-Para mí, un profesional es el que vive de lo que hace y tiene una remuneración. Y yo no lo sería, porque no tengo una remuneración. A lo sumo sería semiprofesional porque tengo algún tipo de ingreso en especie, pero no cobro por esto, así que sería como algo semiprofesional

-Y si te hubieses quedado en *Azul esports* después de los seis meses, ¿ahí sí hubieses sido profesional?

-Sí, porque hubiese dejado más cosas para dedicarme y desarrollarme en eso. Porque hay una realidad y es la supervivencia. O sea, está todo bien con el sueño *gamer* pero uno come y no me da de comer el rango del *Counter* (Macarena, 25, Jugadora, abril de 2020).

Podemos observar que se da un conflicto entre el deseo de perseguir un proyecto propio y la necesidad de poseer una seguridad económica. Recordemos que la mayor parte de los entrevistados convive con sus padres o familia, quienes por lo general manifiestan su apoyo pero preferirían que opten por un “camino normal”, ya sea estudiar una carrera o involucrarse en un trabajo más estable. La participación en *esports* es vivida en situaciones como emprender una carrera vinculada al propio deseo pero en oposición a las trayectorias deseadas o proyectadas por padres:

-¿Y eso cómo lo vivía tu vieja? Digo, que dejaste de jugar y que te metiste en una carrera

-Feliz, estaba por ir al Obelisco...lo que ella quería para mí, básicamente. Y yo como que acepté un camino alternativo, digamos, que también me gusta y lo disfruto. O sea, digamos que competir profesionalmente o semiprofesionalmente en su momento está bueno pero a la vez te lleva a tener una vida donde solo hacés eso, básicamente, todo se reduce a eso, tus vínculos se reducen a eso, estás todo el día pensando en eso y no tenés una vida digamos “normal” (Ulises, 26, Jugador, agosto de 2020).

A pesar de estas presiones, en los casos en que el apoyo económico de la familia permite compensar los tiempos hasta hacer de los *esports* su sustento económico, los jugadores y jugadoras buscan hacer de esto su modo de vida, en el presente y a futuro. La participación en la escena y el ser profesional es entonces visto como una inversión, un proyecto de vida:

-Sí, la verdad que sí porque tengo un set up de la...Mirá yo cuando empecé a *streamear* dije “mi meta máxima para mi *stream* es tener el mejor *stream* a nivel calidad argentina”. Listo, bien, estoy laburando en eso o sea yo cada vez que me puedo comprar algo me lo compro y mi *stream*, mi *set up* o sea la plata que tengo metida en mi *set up* es muchísima y tengo muchas cosas muy buenas. O sea mi *set up* es de *streamer* profesional, definitivamente y el tiempo que le pongo también, la verdad, para serte sincera.

-¿O sea es una cuestión de inversión y de dedicación?

-Sí, sí le dedico a ver... yo le dedico todo mi tiempo y pongo toda mi energía en esto y mi dinero también. No solamente es mi laburo, es mi proyecto, digamos (Juliana, 24, Jugadora, septiembre de 2020).

En las entrevistas brindadas para esta investigación, las y los jugadores reflexionaron y construyeron una narrativa sobre su trayectoria, pensada como un recorrido que los trajo hasta

el punto en el que se encuentran, de manera similar a deportistas de otras disciplinas. Esto estuvo acompañado de un recuento de los obstáculos que tuvieron que superar, de los problemas que encuentran en la escena en la actualidad, y de sus deseos y planes a futuro. Como pudimos ver a lo largo del capítulo, los procesos de subjetivación, el modo como se construyen las subjetividades de las y los jugadores a partir del vínculo con las tecnologías y con otras personas en la práctica competitiva profesional y semiprofesional de videojuegos, se dan a partir del aprendizaje de formas de “deber ser”, entendiendo por ésto las prácticas y comportamientos esperados por parte de las y los jugadores - cuantificación, rendimiento, exposición, profesionalismo, etc-. Estas formas de comportamiento no sólo permean las prácticas en el juego sino que involucran pautas hacia adentro y hacia afuera de la escena de *esports*.

Esto sucede de manera conjunta al involucramiento en el plano competitivo, aunque como se planteó, de modo distinto para las mujeres, al profundizar la apropiación de tecnologías orientadas a hacer de una actividad lúdica una profesión.

## Conclusiones

Esta tesis se propuso como objetivo general indagar sobre los procesos macro de conformación y transformación de las subjetividades en vinculación con la tecnología y el juego, para lo cual se han descrito y analizado las prácticas y formas de subjetividad de los jugadores profesionales de videojuegos.

El recorrido de esta tesis se estructuró en cinco capítulos: un relevamiento de las prácticas de los jugadores profesionales y en vías de profesionalizarse; un rastreo del proceso histórico de desarrollo de los deportes electrónicos a nivel nacional y que dio lugar a los principales actores de la escena; la confección de las tecnobiografías de los jugadores a través de indagar el acceso, apropiación y usos particulares de tecnologías a lo largo de su vida; y la reconstrucción de los sentidos dados por los jugadores al tiempo libre, la tecnología, los consumos, el trabajo y el deporte en relación con sus trayectorias como jugadores y los procesos de conformación de subjetividades. Asimismo, hemos dedicado un capítulo a analizar específicamente las problemáticas de la participación y representación de mujeres en la escena de deportes electrónicos, a la luz de la desigualdad existente en estos aspectos, y que se construye mayoritariamente sobre diferencias en las trayectorias de uso y apropiación de tecnologías entre niños y niñas.

Partiendo de la pregunta de investigación que guía esta tesis, ¿qué prácticas y subjetividades construyen los participantes de los deportes electrónicos en Argentina?, hemos encontrado como resultado que los deportes electrónicos han construido, en su corto pero sólido camino, una forma particular de juego -orientada a la competencia y el rendimiento- y en la cual, a partir de un involucramiento progresivo en la escena de torneos y ligas, es posible generar un sustento económico y un cambio en la vida cotidiana de quienes los practican profesionalmente. Esto va acompañado de la incorporación de formas de comportarse y de comunicarse que construyen la idea del “ser profesional”, la conformación de una figura pública como jugadores, y un modo de vida que conjuga ideas de lo lúdico, lo deportivo y lo laboral.

Por tratarse de un ecosistema de actores y prácticas complejas y en constante cambio, las prácticas y características aquí descritas pueden ser -y serán- analizadas en futuras investigaciones a los fines de atender a sus transformaciones. Como ejemplo, podemos mencionar que los cambios en las escenas competitivas o en la jugabilidad pueden hacer que prospere o desaparezca un *esport*, como sucedió con los casos del *Fortnite* y el *Apex Legends* respectivamente en el transcurso de esta investigación, por lo que también resulta de interés indagar las maneras en que se transforman o mantienen las escenas competitivas de los juegos aquí analizados.

En el primer capítulo, en lugar de proponer enfoques binarios que busquen establecer el límite entre lo que es y lo que no es juego, pretendiendo así definir a partir de qué rasgos es deporte o trabajo, hemos planteado que resulta más provechoso a los fines del análisis de las prácticas actuales considerar a los productos culturales en función de grados de *ludicidad* o deportividad. Pensar esto de manera gradual lleva a considerar los productos y prácticas desde la ambigüedad, de la combinación de elementos lúdicos y no lúdicos, de características vinculados a lo laboral, el juego o lo deportivo. En este sentido, enmarcar el análisis desde dicha perspectiva permite dar respuesta al objetivo propuesto en el proyecto, relativo a las formas de subjetividades de las y los jugadores, en tanto hemos presentado como conjugando ambigüamente aspectos de ludicidad, deportividad y trabajo.

A su vez, proponemos que para definir a un videojuego como deporte electrónico deben disponerse un conjunto de tres condiciones: en primer lugar, poseer enfrentamientos entre jugadores; en segundo lugar, que dichos enfrentamientos den lugar a sistemas de clasificación que los habilite a participar en competencias por algún tipo de recompensa o incentivo; y en tercer lugar, que estas competencias posean alguna forma de espectacularización, sea la posibilidad de observar presencialmente o su transmisión a través de alguna plataforma de *broadcasting* o *postbroadcasting* (Fernández, 2018). En resumen, una competencia que cuantifique y ordene el rendimiento, ofrezca algún tipo de recompensa o rentabilidad y sea espectacularizada.

Asimismo, vimos que la noción de profesionalismo comúnmente aceptada dentro de la escena está dada principalmente por el sustento económico pero también involucra el ser visto y reconocido como tal. En este sentido, la trayectoria de las y los jugadores profesionales

funciona sentando el camino para la construcción de nuevas carreras que los ven aspiracionalmente como modelo a seguir.

La monetarización se da de dos formas principales: la participación en el circuito de competencias y la producción de contenidos en *streaming*, una mayormente ligada a lo deportivo, y la otra más asimilable a formas de entretenimiento. Hemos encontrado que se produce cierta separación *generizada* entre ambas, en tanto las competencias son ambientes mayormente masculinos, y las mujeres encuentran en la creación y transmisión de contenidos por *Twitch* un espacio más ameno para participar en comunidades de videojuegos, en tanto pueden moderar los mensajes e interacciones con su audiencia. Vale resaltar que esto se trata de una tendencia y no de una regla, y amerita su profundización en trabajos futuros que se centren en los y las *streamers* principalmente. Asimismo, la monetarización constituye la columna vertebral de los deportes electrónicos y estructura los procesos macro y micro de la subjetivación en tanto es dicho aspecto el que lleva a poder considerar la participación en la escena como un modo de vida económicamente sustentable para los diferentes actores, a ser el principal rasgo asociado a la idea de “profesional”, y a que la actividad sea considerada como algo más que un juego.

La espectacularización, por su parte, dada principalmente a través de plataformas como *Twitch* o *Youtube* pero también por televisión por cable, es uno de los aspectos que más ha crecido desde el surgimiento de los deportes electrónicos. Forman dos caras de un mismo proceso, en tanto el *streaming* explica el crecimiento en su monetarización al ofrecer una forma de entretenimiento gratuita antes únicamente posible en un espacio reducido como los *cibers*. Con ello, dicha forma de transmisión dio lugar a un nuevo espacio de publicidad y *marketing* destinado a un grupo o población bastante específico. A pesar de estar disponible desde principios del 2000 con plataformas como *Justin.tv*, el auge del *streaming* se explica a partir de su centralidad en la transmisión de contenido y competencias de videojuegos.

Por otro lado, el pensar a los deportes electrónicos como *performances*, admite la lectura de considerarlos como la práctica de una actividad frente a una audiencia, y conjuntamente atender a su noción de rendimiento. A su vez, permite considerar a los eventos presenciales de videojuegos como la *Argentina Game Show* bajo el espectro más amplio de eventos deportivos, y comparar -desde los estudios del deporte- aspectos en común y diferencias.

Respecto de la formalización, el involucramiento de instituciones estatales se ha realizado principalmente a través de proyectos de ley truchos y ampliamente rechazados por la comunidad. Esto abre una línea de investigación interesante que permita indagar sobre las formas en las que se concibe e interpreta lo público y lo privado en los deportes electrónicos. Será necesario atender en un futuro si la actividad profundiza las características que lo acercan a lo laboral o mantiene su deportivización, ya que dependiendo de ello serán los desafíos legales, estructurales e institucionales que se plantearán en nuestro país e internacionalmente. En ese contexto, queda seguir de cerca el vínculo que instituciones deportivas como el Comité Olímpico Internacional establecen con los deportes electrónicos, si su búsqueda de *aggiornarse* y llegar a nuevas audiencias permite saltar algunos de los obstáculos para su reconocimiento, principalmente el carácter privado de las reglas de los juegos y su ausencia de federaciones o instituciones que centralicen a los *esports*.

Resultará interesante explorar en futuras investigaciones si esta deportivización acentúa la tendencia actual de incorporación de elementos vinculados al mundo del fútbol, como el “*folklore*” de las hinchadas en los partidos en vivo, y el acercamiento de figuras como Sergio “Kun” Aguero, Paulo Dybala o Sebastián Verón o si los *esports* se diferencian de la estructura del fútbol y tienden a una deportivización por fuera de ese sistema.

Otra área de interés que la investigación abrió es el vínculo entre medios tradicionales, los *esports* y el *streaming*, y su desarrollo en los siguientes años. Si el recelo y desconfianza que existe entre las partes en la actualidad -salvando algunas excepciones- es progresivamente superado, se dará lugar a un cruce entre mediatizaciones y plataformas, en cuyo caso resultará interesante analizar de qué formas se producen dichos cruces; o bien, si estos distintos medios continúan existiendo de manera paralela y compitiendo en determinados segmentos o transmisiones. En este sentido, en futuras investigaciones buscaremos profundizar las formas en las que el mercado del *streaming* se da en Argentina, sus vínculos y diferencias con otros trabajos informacionales (Zuckerfeld, 2007) como *influencers* o *youtubers*.

Otro objeto de estudio posible y derivado de esta tesis para una próxima investigación son otras formas de juego que devienen trabajos como los *NFT gaming* o “criptojuegos” que están siendo considerados como juego “*play to earn*” [jugá para ganar]. En ellos los jugadores reciben *tokens* como recompensa por su participación y victorias, los cuales son “criptomonedas”, por ende cambiables por dólares o pesos de acuerdo a la cotización del

mercado. Esto implica otra forma de volver rentable una actividad lúdica pero -por el momento- están desprovistos de los aspectos de deporte y espectáculo asociados a los *esports*.

El segundo capítulo tuvo como objetivo analizar a los deportes electrónicos desde el prisma del deporte, desde su desarrollo como práctica a nivel internacional y nacional, sus principales actores y los rasgos que permiten reconocerlos como deporte o desestimarlos. En este sentido, en el primer apartado del segundo capítulo, hemos presentado el desarrollo de una historia en tres momentos, incluyendo un período considerado como antecedente (la época de los *arcades* y fichines), siendo dichos momentos: El auge de los *cibers*; la consolidación de la escena competitiva; y el período de mayor profesionalización. Si bien hemos ahondado en este desarrollo antes de describir los actores nacionales, vale resaltar que no existía una sistematización de dicho proceso en la literatura sobre videojuegos o tecnologías, por lo que fue necesario reponerlo a través de la recuperación de diversas fuentes. Esperamos que este aporte a lo que constituía un área de vacancia en la historia de las prácticas lúdicas y los estudios sobre juego, constituya un primer paso de indagaciones nacionales sobre estas transformaciones.

Asimismo, como conclusión de dicho apartado planteamos que la competencia y espectacularización que conllevan los deportes electrónicos ya se encontraban -aunque en una escala menor y con ciertas diferencias- en los contextos de los *cibers* como una forma preliminar de torneos y partidas con público en vivo de gran difusión en nuestro país. Establecimos que el segundo período generó una consolidación de la escena de la mano de dos procesos paralelos que se han retroalimentado, nos referimos al lanzamiento del juego *League of Legends* en 2009 y a su modelo de competencias controladas directamente por el desarrollador; y el surgimiento de *Twitch* en 2011. El actual proceso de profesionalización, que datamos desde el año 2017 en adelante, obedeció a un mayor involucramiento de marcas y formas de espectacularización en la escena, junto a un aumento de las competencias y el volumen de premios, y el desarrollo de la estructura de las organizaciones.

Por otra parte, en el apartado siguiente y en vinculación a dichos procesos, se han presentado las características y principales transformaciones de los diferentes actores en el ecosistema o escena de *esports*, los cuales hemos definido de forma esquemática en: jugadores y jugadoras; organizaciones (clubes o equipos de *esports*); empresas organizadoras de torneos y ligas; *streamers*, *casters* y comentaristas; y empresas patrocinadoras o *sponsors*.

En la segunda mitad del capítulo hemos presentado el debate respecto de la deportividad de los *esports*, trayendo los puntos principales que permiten pensar en su reconocimiento como deportes, así como los argumentos de quienes se oponen a considerarlos como tales. Partiendo sobre las perspectivas clásicas sobre juego y deporte, hemos visto que los principales inconvenientes no radican sobre la cuestión de la fisicalidad -aunque es donde mayoritariamente se han centrado- sino sobre su institucionalidad y el hecho de que -a diferencia de los deportes tradicionales- los juegos son propiedad intelectual en manos de empresas privadas que disputan un mercado específico.

Finalmente, con el objetivo de responder la pregunta “¿Dónde está el deporte en los deportes electrónicos?” procuramos considerar los puntos en común entre los deportes tradicionales y los *esports*. Resumiendo lo expuesto allí, podemos establecer que se tratan de competencias de habilidad física que poseen formas de entrenamiento y cuantificación orientadas a un aumento del rendimiento, y que plantean conductas y valores compartidos con otros deportes. A su vez, son espectáculos -*performances*- progresivamente similares a los megaeventos deportivos como las olimpiadas o un mundial de fútbol, en los que la audiencia puede reconocer la habilidad o belleza de una jugada de igual manera que en otros deportes.

Conjuntamente hemos remarcado el progresivo involucramiento de instituciones y actores de los deportes tradicionales -principalmente fútbol- en la escena de deportes electrónicos.

Por último, los problemas y debates respecto de la representatividad femenina en la escena, junto a las formas en las que son pensadas las trayectorias biográficas por parte de las y los jugadores comparte el contenido aspiracional y la narrativa deportiva de “carrera”, son dos aspectos que se comparten entre las esferas de deportes tradicionales y electrónicos.

En el tercer capítulo hemos relevado el vínculo entre el enfoque o espacio biográfico o (Arfuch, 2007) y las ciencias sociales, deteniéndonos en las particularidades que el método tecnobiográfico posee en relación a ellos. A partir del análisis de las trayectorias de vida en relación con las tecnologías hemos construido las “trayectorias típicas o comunes” del colectivo de jugadores y jugadoras profesionales y semiprofesionales de videojuegos. Para ello, se han elaborado un conjunto de unidades temáticas que permitieron resaltar los aspectos compartidos entre las narrativas de las y los entrevistados.

A través de estas entrevistas y el análisis de las trayectorias biográficas en relación con la tecnología y de los vínculos con pares, familiares y actores de la escena, hemos podido

advertir -como es esperable- que el acceso temprano está asociado a la situación económico-social de la familia que habilita la presencia y recambio de dispositivos y tecnologías, base sobre la cual se construyen las posibles formas de apropiación. También, que el aprendizaje inicial se da a través del vínculo con un par o familiar (habitualmente mayor) para luego ser profundizado por las y los propios jugadores de forma mayoritariamente individual.

Podemos mencionar la existencia de una forma de apropiación particular, advertida en el análisis, en la que a través de competir y procurar mejorar su rendimiento en el juego, los jugadores desarrollan habilidades, ordenan y cuantifican su progreso a través de los sistemas de clasificación que los juegos brindan, para buscar un reconocimiento a través de formas económicas o *status*. En relación a esto, hemos visto que las tecnologías pasan a ser adquiridas por los propios jugadores -armando su configuración de dispositivos y periféricos elegidos- y consideradas en función de permitir alcanzar sus objetivos en las competencias o *streaming*.

Si bien fue posible identificar momentos clave en la vida de las y los jugadores, que los llevan a dedicarse con mayor decisión a competir, la participación en deportes electrónicos no puede atribuirse a un momento puntual, sino que constituye una carrera, e implica un vínculo de prácticas y saberes de tecnologías que se desarrollan a lo largo de sus vidas y en el contexto de la escena. Hemos visto también que las trayectorias de otros jugadores habilitan y sientan precedente para las decisiones de jugadores amateurs o semiprofesionales. Los vínculos entre estos dos niveles de involucramiento deben ser considerados como un continuo y no como esferas separadas.

En el último apartado del capítulo, hemos incluido de manera completa dos tecnobiografías individuales (de un jugador y una jugadora) como síntesis de las unidades sobre las cuales se han construido los análisis. Consideramos que éstas permitieron entender las complejidades en las trayectorias biográficas de las y los jugadores, y a pensar en su participación como un modo de vida atravesado por una forma particular de apropiación tecnológica y de entender al juego, y de dar lugar al análisis de las subjetividades. A su vez, es esta forma particular de juego y de trayectoria, que se proyecta como una carrera orientada a competir profesionalmente en videojuegos, lo que impide realizar una generalización al total de jugadores y jugadoras, puesto que aún conociendo la existencia de los *esports* no todos aspiran a convertir su juego en algo más allá de eso. Esta misma salvedad es aplicable a las

juventudes en general, ya que las trayectorias y subjetividades que presentamos aquí no pueden ser generalizadas en tanto constituyen una carrera y un recorrido tecnobiográfico en el que se entrecruzan accesos, usos y formas particulares de apropiación de tecnología.

A lo largo del cuarto capítulo hemos considerado a los deportes electrónicos desde su multidimensionalidad como juego, tecnologías, deporte y espectáculo en su relación con el género. Cada uno de estos aspectos posee una fuerte predominancia de prácticas y sentidos asociados a lo masculino, conjuntamente con la existencia de un conjunto de prejuicios y presiones específicas hacia las mujeres. Que el porcentaje de mujeres compitiendo en deportes electrónicos sea menor al de hombres, no responde a un hecho “natural” asociado a que las mujeres “no son tan competidoras” sino a una tradición combinada de *marketing* y de expulsión que se observa en la industria de los videojuegos; en la historia de la división entre disciplinas masculinas y femeninas dentro de los deportes en general; y finalmente en las trayectorias de las mujeres en su acceso a tecnologías asociadas a lo lúdico.

Hemos relevado que frente a la posibilidad de integrar a hombres y mujeres dentro de una escena unificada sin distinciones, se observan dos posturas: una que busca la conformación de equipos mixtos, en tanto argumentan que no existen razones para su diferenciación, y que es una cuestión de tiempo para que más mujeres participen y posean un nivel equiparable a los hombres, lo que daría lugar a una escena sin distinciones; y por otro lado, quienes consideran que las iniciativas de torneos específicos para mujeres funcionan generando una mayor visibilidad que “anima” a nuevas jugadoras. Esta postura también indica que provee la posibilidad de que las mujeres integren una escena con menores agresiones y comportamientos *tóxicos*, en comparación a los que viven en lo cotidiano al interior de la comunidad en general.

Planteamos que este debate debe ser pensado a partir de los prejuicios que asocian al género a determinadas tecnologías y formas de uso, y que resultan en trayectorias *generizadas* desiguales en términos de edad de acceso, libertad de uso y formas de apropiación. A su vez, aún cuando las mujeres sortean estas trabas, existe una mayor presión hacia ellas en *streams* y competencias -atribuyendo los errores al hecho de “ser mujer”- lo que hace difícil el disfrute cotidiano del juego y más aún asumir dicha actividad como proyecto de vida. De esta manera, se visibiliza una posible división *generizada* de campos de acción en la que los hombres

aparecen como vinculados al ámbito de la competición y del deporte, y las mujeres a la realización de transmisiones en vivo y el entretenimiento.

Queda profundizar no sólo cómo estas formas de organización se estructurarán en el futuro, sino también indagar específicamente el cruce entre las problemáticas de género en la escena de los *esports* y el *streaming*.

En el quinto capítulo hemos considerado a la práctica competitiva profesional y semiprofesional de videojuegos como una forma en la que se construyen subjetividades a partir de los vínculos que los jugadores entablan con las tecnologías y con otras personas. A partir de entender a las subjetividades como formas de actuar, pensar y sentir; de narrar su trayectoria y de proyectar a futuro, hemos presentado los diversos aspectos que dan lugar a estas subjetividades en vinculación con los *esports*.

En ese sentido, los jugadores describen una cotidianidad, aspiraciones y un modo de vida que se presenta como un híbrido de trabajo y deporte. Allí se conjugan ideas de ambos y que van más allá de la esfera de los *esports* pero que cobran fuerza en este contexto: como son la cuantificación, la lógica de rendimiento y la autosuperación, la exhibición y las formas de *performance*. Todas se hallan fuertemente arraigadas alrededor de esta práctica lúdica y dan lugar a una matriz en la que el juego es vuelto productivo y rentable.

Consideramos que será crucial en un futuro analizar a los deportes electrónicos desde una óptica laboral, ya que de acuerdo con perspectivas como las de “trabajo no clásico” de De la Garza y de “trabajo informacional” de Zuckerfeld, pueden encontrarse elementos que llevan a pensarlos como una forma nueva de trabajo. En función de ello, existen un conjunto de preguntas, desafíos y problemas asociados a la competencia en videojuegos como una actividad laboral, no sólo en términos de regulación o legislación, y las perspectivas negativas respecto de lo público -que pueden pensarse también en cuestiones colectivas como sindicatos o agrupaciones-, sino también en relación a las formas de subjetividad de los jugadores, su exigencia de rendimiento, el imperativo de reconversión y adaptabilidad frente a los obstáculos, y la consideración de los veinticinco años como edad en la que se empieza a perder efectividad en su rol. La pregunta respecto de qué sucede con los jugadores y jugadoras luego de abandonar una carrera en *esports* adquiere una relevancia central en futuras investigaciones, ya que a la fecha aquellos primeros competidores (en torneos en *cibers*) sólo en algunos casos continúan asociados a la escena.

La noción de carrera, aquí entendida como recorrido profesional vinculado a lo tecnológico y lo lúdico, implica también que las y los jugadores profesionales construyan su narrativa de vida como una carrera deportiva y laboral, construyendo en función de esta su proyecto de futuro y la adopción de formas de pautas de comportamiento y comunicación validadas en la escena que convierten a un jugador en un verdadero profesional.

La *toxicidad* aparece como lo opuesto al ser profesional, asociada a actitudes añiñadas y agresivas-principalmente sexistas pero también racistas-, y considerada como *peor* en las escenas de determinados juegos, principalmente aquellas con jugadores de menor edad. Esta toxicidad no sólo se manifiesta en mensajes sino también en actitudes poco deportivas, como es el caso de no esforzarse y romper la lógica del rendimiento y la cooperación dentro del equipo.

Como forma de evitar estos comportamientos de agresión hacia los otros jugadores y jugadoras, las y los compañeros de equipo, y hacia sí mismos, las organizaciones han incorporado psicólogos deportivos que buscan cambiar la forma en la que las y los jugadores entienden su participación. A través de técnicas de la psicología deportiva y el *coaching* procuran “entrenar la mente“ de los jugadores, en paralelo a sus entrenamientos corporales a cargo de preparadores físicos, y sus entrenamientos en el juego a cargo de los *coachs*. Esta tríada comparte el mismo objetivo: aumentar el rendimiento de los jugadores y obtener mejores resultados en las competencias. Resultará de gran interés en futuras investigaciones analizar los vínculos entre el *coaching* en deportes electrónicos, en deporte en general y el *coaching* ontológico.

Conjuntamente, como parte de este conjunto de conductas y comportamientos esperados, se pudo ver que se espera que las y los jugadores se conviertan también en personalidades públicas y que interactúen profesionalmente con otros jugadores y equipos. Pero, principalmente, también con las marcas. Como mencionamos, el *marketing* y la publicidad comprende la mayor parte del dinero que involucra a la escena de deportes electrónicos tanto en Argentina como a nivel mundial, es por ello que los *sponsors* utilizan también los perfiles de equipos y jugadores como un espacio de difusión de productos. Esto resulta para las y los jugadores en un posicionamiento importante frente al resto de la comunidad, en tanto los valida como personalidades importantes y les permite construir vínculos con sus seguidores,

que, como vimos, promueven la construcción aspiracional de nuevas carreras por parte de jugadores amateurs.

Al contemplar a las y los jugadores profesionales de videojuegos como trabajadores (no clásicos o informacionales) desde temprana edad, que realizan una actividad productiva, y se encuentran atravesados por lógicas de *marketing* y derechos de *copyright* en un ecosistema de actores privados puede resultar preocupante especialmente al considerar que -por tratarse de una actividad nueva y sobre la cual se conoce poco- cuenta con escasos marcos legales y de protección hacia las y los jugadores.

Como conclusión final, esta tesis tiene como principal resultado que las y los jugadores conforman en los deportes electrónicos un conjunto particular de prácticas, un *ethos*, una cotidianeidad, saberes y formas de apropiación que dan cuenta no sólo de formas de subjetividad sino también de un modo de vida particular.

Quedan muchas preguntas y temas por explorar, algo que resulta esperable en función de tratarse de un tema recientemente analizado, compuesto por una multiplicidad de actores e instituciones a nivel nacional e internacional; y, principalmente, por tratarse de una industria y de una escena en constante cambio. Esto obligó a no demorar los tiempos de la investigación, ya que de lo contrario los registros y testimonios de los actores podían quedar desactualizados. Asimismo, esta misma situación es la que lleva a plantear, finalmente, la necesidad de investigaciones futuras que sigan de cerca las transformaciones y adaptaciones al contexto local de una escena profundamente relacionada a una industria global.

## Glosario

**ADC:** Sigla que refiere en *League of Legends* a “Attack Damage Carry” (Ver *Carry*) y constituye un rol y tipo de personajes que priorizan realizar la mayor cantidad de daño en el menor tiempo posible por sobre otras características como velocidad o supervivencia.

**AFK** - Corresponde a “Away From Keyboard” o “fuera del teclado”, lo cual se usa habitualmente para informar que no se responderá o reaccionará por un momento corto de tiempo.

**APM:** Sigla que corresponde a “Acciones por minuto” y mide la cantidad de comandos de teclado y mouse que un jugador imprime en el juego. Esta medida suele utilizarse para cuantificar la velocidad de juego de las y los jugadores, que dependiendo el juego y el nivel puede ser superior a las 500. El actual récord lo posee el jugador de *Starcraft II*, Park Sung-Joon, con 818 APM (un promedio de 13,6 acciones por segundo)

**Arcade:** En Argentina “fichines”, son dispositivos de juego integrados a un mueble propio que poseen palancas y botones y que requiere de fichas para jugar (lo que le da origen al término nacional). El término *arcade* refiere tanto a la máquina como al lugar que se encuentra, situación que sucede también con el término “fichines”, y reciben el nombre de *arcades* dado que las primeras máquinas compartieron espacio con las máquinas llamadas *penny arcades* que funcionaban bajo la inserción de una moneda (*penny*) y que se encontraban alojadas bajo los *arcos* de las galerías o centros comerciales

**Avatar:** Identidad que puede elegirse o personalizarse en videojuegos o plataformas a partir de la selección de diferentes atributos, imágenes o trajes (ver *skins*). Se diferencia de un “personaje” en tanto éste no admite una personalización o modificar su apariencia (por ejemplo Mario o Pac-man).

**Baneo/Banear:** Término en inglés que significa “prohibición” o “limitación”. Por lo general, implica no poder acceder a un juego o canal de *stream* por una determinada cantidad de tiempo. En el caso de las sanciones más extremas el *baneo* puede ser a la cuenta y de por vida y conlleva la pérdida de todos los objetos asociados.

**Beta:** Refiere a una versión de prueba de un juego aún no publicado de manera general. Existen betas abiertas -disponibles para quienes deseen probar el juego-; y cerradas, únicamente accesible mediante invitación del desarrollador.

**Bio:** Por “biografía” refiere a la descripción utilizada bajo el nombre de usuario en redes sociales como *Twitter* o *Instagram*. Suele incluir edad, nacionalidad, rol habitual en los juegos, nombre del equipo y principales logros deportivos alcanzados.

**Bots:** Diminutivo de “Robots”, refieren a códigos incorporados de forma ilegal al juego y que permiten automatizar movimientos o acciones, habitualmente con el fin de obtener monedas del juego o subir de rango sin actualmente jugar.

**Buitrear:** Acercarse a alguien -generalmente en una situación de vulnerabilidad- con una intención sexual.

**Cable link:** El cable accesorio utilizado por la consola portátil *Gameboy* que habilitaba a conectar dos dispositivos y traspasar información. Fue mayoritariamente usado por la saga de juegos *Pokémon* para el intercambio de las criaturas que integran dichos juegos.

**Carry/Carrear:** *Carry* [en inglés “llevar” o “cargar”] se usa en el ámbito de los videojuegos como sinónimo de “ponerse al hombro” una partida y sacar adelante el equipo.

**Caster/Castear** - Término con el que se conocen a los relatores en la escena de *esports*.

**Chill/Chillear:** En inglés “enfriar”. Se utiliza mayoritariamente para algo que se realiza de manera relajada o tranquila, o como estado de ánimo “estoy *chill*”.

**Ciber** - Abreviatura de *cibercafé*, lugar en el que se podían alquilar computadoras para su uso por hora o fracciones de hora.

**Coach** - Entrenador de un equipo, habitualmente dedicado al planteo y trabajo sobre las estrategias y tácticas. Puede distinguirse entre un *Head Coach* [entrenador en jefe] y un entrenador asistente, dividiéndose partes del trabajo. A menudo trabajan en colaboración con analistas, que proveen información sobre las decisiones habituales de los otros equipos.

**Cosplay/Cosplayer:** Término que surge de *costume playing* o “juego de disfraces”, es la práctica por la que seguidores de juegos películas o series se disfrazan de personajes -reproduciendo de manera artesanal, con un gran trabajo técnico y de producción- los objetos y atuendos del personaje. Las competencias se dan tratando de lograr el máximo de similitud con el personaje original.

**Cross-Platform:** “Multiplataforma” refiere al hecho que las partidas pueden entablarse entre usuarios de dispositivos de juego distintos (Celular Android-Playstation-PC por ejemplo)

**Dúo o Duo:** es un modo del Fortnite y otros juegos del género *Battle Royale* en que las y los jugadores se unen a una partida con otro participante y buscan ser la última dupla en pie.

**DWANGO:** Sigla que corresponde a “*Dial-up Wide-Area Network Games Operation*” o “Operación de Juego en Red Mediante Línea Conmutada de Área Amplia”, el primer sistema de juego en línea implementado por *Doom* en 1994

**Earnings:** Ganancias producto de un torneo o partido.

**FA:** Sigla que corresponde a “*Free Agent*” o “Agente libre”, utilizado para referirse a un jugador/a que no representa a una organización (y por lo general está a la búsqueda de una).

**Family:** Forma en la que se denominó coloquialmente a la consola *Famicom* de Nintendo en Argentina.

**Freemium:** Acrónimo de las palabras en inglés “Free” [gratis] y “premium”, refiere a aquellos videojuegos de descarga gratuita pero que posteriormente requieren de un pago en dinero para poder progresar de manera más ágil o con menor esfuerzo. Si el avance se ve imposibilitado sin el pago se dice que es “Pay to Win” [pagar para ganar].

**Focused:** En inglés “enfocado/a” se usa para referirse a que la atención está centrada en el juego, para referirse a estar concentrado y con buena capacidad de respuesta y reflexión. Es usado habitualmente en oposición a *tiltearse* (ver más adelante).

**Gamergate:** El término proviene de la combinación de “*gamer*” con el sufijo “-gate” del idioma inglés que se utiliza como parte de la denominación de controversias y escándalos famosos.

**Gaming House:** Una “Casa de *Gaming*” es un espacio, habitualmente propiedad de una organización, en la que un equipo convive y entrena cotidianamente.

**Gaming Office:** Una “Oficina de *Gaming*” es un espacio donde los/as jugadores/as de un equipo se reúnen para entrenar. A diferencia de una *Gaming House* (ver arriba) no implica la convivencia de las o los jugadores.

**Hardcore:** Término con el que se suele denominar a las y los jugadores “serios”, es decir que dedican una gran cantidad de tiempo a jugar videojuegos, aplicando un esfuerzo y compromiso mayor a la media de personas. Es habitualmente opuesto al jugador casual.

**Hateo/Hatear:** Castellанизación de *hate*, “odio” en inglés, a menudo utilizada para los mensajes negativos en *streaming* o en redes sociales hacia una persona o equipo.

**Headset:** Auriculares con micrófono incorporado

**Hud:** [*Head-Up Display*, en inglés “visualización arriba de la cabeza”] refiere a toda la información que se despliega en pantalla que puede tratarse de datos referidos al juego, o en el caso de torneos, publicidades.

**Jungla:** *Jungla* o *junglero*, corresponde a uno de los roles dentro del LOL que recorre las zonas entre los carriles (denominadas como dicho rol) eliminando a los “monstruos” neutrales (no pertenecientes a ningún equipo) con el fin de subir de nivel su personaje y equipo. .

**Kit:** Conjunto de dispositivos utilizados habitualmente por jugadores y jugadoras que a menudo incluye: teclado, *mouse*, auriculares (Headset) y almohadilla para el mouse (*mouse pad*). Constituye los periféricos básicos que las y los jugadores pueden llevar consigo para disputar un torneo.

**Lore:** En inglés “Conocimiento” o “saber”. Refiere al conjunto de información del mundo de un juego, sus personajes, lugares e historia.

**Meta** - Existe una explicación difundida habitualmente que indica que *meta* refiere a la sigla en inglés de “Táctica disponible más efectiva” [*Most Effective Tactic Available*] pero encontramos que posee más sentido entenderla por su etimología de “más allá de” al tratarse de discusiones y conversaciones con un nivel de abstracción mayor que referirse a una partida en particular. A su vez, dentro del *meta* como se lo piensa en esports se contemplan también estrategias que pueden no ser las más efectivas pero que aún así resultan importantes (por brindar formas de juego novedosas o bien fallidas en relación a cómo las habían ideado los desarrolladores del juego).

**Mindset:** Mentalidad, habitualmente usado como la forma de reaccionar o responder ante las situaciones.

**Mini:** Un torneo pequeño, que habitualmente se realizaban en cibernets, recaudando un dinero en inscripciones que eran repartidas entre los ganadores.

**Mix:** Una partida entre dos equipos de cinco personas conformados por jugadores o jugadoras de diversos equipos.

**MMORPG:** Sigla que responde a “*Massively Multiplayer Role-Playing Game*” o Juegos de Rol Multijugador Masivos en línea, En estos juegos sus jugadores crean un personaje que los representa compartiendo el mundo del juego con otros jugadores, por lo general agrupándose en clanes o *guildas* y realizando misiones de manera individual o colectiva que permite mejorar las habilidades y equipamiento del personaje.

**Mods:** Abreviatura de Moderadores, quienes revisan las interacciones y mensajes de un canal de *streaming* identificando contenido agresivo o que no respeta las reglas del canal. Puede eliminar mensajes y *banear* usuarios (Ver *Ban*)

**Nick:** Abreviatura de “Nickname”. Refiere al alias o nombre elegido para ser utilizado en un juego.

**Orga** - Diminutivo de “Organización” o Club de *esports*.

**PC Bang:** La denominación coreana para los cibercafés. La palabra coreana “bang” puede traducirse como salón.

**Picanteo/Picantear:** Mensajes agresivos o provocativos en tono de juego o burla a menudo intercambiados en redes sociales, principalmente Twitter.

**POV** - Punto de vista (en inglés *Point of View*) es la secuencia de un partido desde la perspectiva de un jugador particular. Habitualmente es utilizado por las y los jugadores para entender las decisiones y movimientos de otros jugadores.

**Publisher:** Empresa distribuidora de videojuegos, se encarga de editar, distribuir y actualizar un juego ya desarrollado. En la actualidad muchos Publishers financian el desarrollo por parte de estudios que se encargan del diseño y son los propietarios de todos los derechos(copyright) vinculados a los juegos.

**Ranked:** Una partida por rango, habitualmente se diferencia de una partida casual en que permite ascender o descender en la tabla de clasificaciones de un juego.

**Replay:** Repetición de una jugada o partido.

**Riot Points (RP):** Moneda de la empresa Riot Games para algunos de sus juegos con los cuales pueden adquirir objetos del juego (ver Skins). Se adquieren RP como premios de torneos o mediante la compra en efectivo.

**Rookie:** *Rookie* (novato en inglés) es un término que se suele utilizar para las personas que se encuentran empezando una actividad, por lo general deportiva.

**Roster:** Un *roster* es la lista de jugadores de un equipo en un videojuego particular y suele ser presentado en redes al principio de cada torneo o liga.

**RPG:** Sigla que refiere a “*Role-Playing Game*” o “Juego de Rol”

**Scrims:** Abreviatura de “*scrimmage*” [pelea en inglés] refiere en esports a un partido entre equipos por fuera de competición con el objetivo de practicar. Es el equivalente a un “amistoso” en fútbol.

**Set-up:** En inglés “configuración” es utilizado en videojuegos para referir a una combinación específica de componentes informáticos, dispositivos y periféricos, como pueden ser el monitor, la placa de video, las memorias, teclado y también mobiliario. Al detallarse se especifican modelos y marcas.

**Showmatch:** Un partido único por fuera de las estructuras de torneos o ligas, habitualmente se da entre dos equipos de renombre o que convocan a una importante audiencia.

**Skins:** En inglés “pieles” refieren a los aspectos cosméticos y personalizables de un avatar como ropas, u objetos. Generalmente pueden ser adquiridos con dinero o con la moneda del juego. En *esports* las *skins* no repercuten en el desarrollo del juego.

**Snipear:** Por *sniping*, (*sniper* o francotirador en inglés) consiste en la práctica de revisar la transmisión de un *streamer* a los fines de obtener información que el juego mantendría oculta a los contrincantes para sacar ventaja. Es equivalente a mirar la “mano” del oponente en un partido de cartas.

**SoloQ:** Abreviatura de “*solo queue*” [“fila en solitario”] es un modo de juego el LOL en el que las los jugadores pueden participar sin tener la necesidad de poseer un equipo armado y son emparejados con otros de rango similar.

**Speedrun:** El sitio speedrun.com funciona como un registro de los records de tiempo y cualquier otra condición adicional que los jugadores hayan incorporado, como ser jugar con los ojos vendados, compartiendo un mismo control con otro jugador, o sin determinada característica que facilita el juego.

**Splits:** En inglés “separaciones”. Refiere a las dos mitades en las que se dividen los torneos en un año.

**Squads:** “Escuadrón” en inglés es un modo del Fortnite y otros juegos del género *Battle Royale* en que las y los jugadores se unen a una partida con otros tres participantes y buscan ser el último equipo en pie.

**Staff:** Personal que trabaja en una organización o torneo.

**Steam:** Es una plataforma de distribución digital de videojuegos de la empresa Valve que ofrece un catálogo para la compra y descarga de juegos de diversos desarrolladores. A su vez, ofrece un servicio de *networking* en el que, a través de crearse una cuenta, las y los jugadores pueden conversar, participar en foros y comunidades centradas en juegos, o realizar críticas (*reviews*).

**Streamer:** Persona que crea y transmite contenido en tiempo real a través de plataformas. Habitualmente se asocia el término a la plataforma Twitch.

**Support:** En inglés “soporte”. Es el rol o posición dentro de los juegos de equipo de aquellos cuya función es asistir al resto del equipo, a menudo a través de curaciones o acciones que aumentan la supervivencia de los personajes.

**Tier:** Nivel o categoría. Por lo general se ordenan con números y su importancia aumenta a medida que disminuye su valor. Por ejemplo: Tier1 es superior a Tier3).

**Tilt/Tiltearse:** Refiere a desconcentrarse en la acción del juego, producto por lo general de un error o una mala decisión que lleva a pensamientos negativos, a enojo o autocrítica de manera recurrente en el contexto del partido, generalmente acarreado nuevos errores. El término fue tomado del Poker donde se refiere a dicho estado de frustración, pero proviene de las máquinas *Pinball* que mostraban ese mensaje al sacudirse la mesa, por lo general en un intento de desviar la bola y evitar la derrota.

**Token:** Un objeto físico o digital que tiene valor en cierto contexto o para determinada comunidad. En juegos puede hacer referencia a una ficha o moneda interna.

**Tokenismo:** Aplicar una medida superficial o simbólica, orientada a colectivos de personas discriminadas, como puede ser la incorporación de una persona sin darle funciones reales, a los fines de dar la apariencia de haber hecho un cambio sustancial o estar comprometido con su causa.

**Troll/Trollear:** Un Troll o trol es alguien que mediante bromas o mensajes deja en claro que no se está tomando en serio la actividad, por lo general para molestar o divertirse a expensas de otros.

**Try-outs:** Término en inglés que refiere a “Audiciones” o “pruebas”. En videojuegos remite al proceso de selección de nuevos jugadores/as para un equipo.

## Lista de videojuegos mencionados

En todos los casos se encuentran listados como: *Nombre de juego o serie* (Año). Género: Estudio desarrollador, Publisher.

**Age of Empires** (1997-) Serie de juegos de estrategia en tiempo real de temática histórica/medieval: *Ensemble Studios, Xbox Game Studios*.

**Apex Legends** (2021) Juego del género de *Battle Royale*: *Respawn Entertainment, Electronic Arts*.

**Assassin's Creed** (2007-) Serie de videojuegos de sigilo [*Stealth*] ambientados en mundos históricos reales: *Unisoft/Gameloft, Ubisoft*.

**Battle City** (1985) Juego de tanques de vista cenital: *Namco, Namco*.

**Call of Duty** (2003-) Serie de juegos de disparos en primera persona de temática bélica: *Infinity Ward, Activision*.

**Clash Royale** (2016) Juego para celulares del género de estrategia, control de mapa y colección de cartas: *Supercell, Supercell*

**Crash Bandicoot** (1996-) Serie de juegos de plataformas originalmente para la *Playstation1*: *Naughty Dog, Activision*

**Dance Dance Revolution** (1998): Juego de música y baile para *arcades*: *Bemani Developers, Konami Amusement*

**Daytona USA** (1994) Juego de carreras para *arcades* ambientado en Estados Unidos: *Sega, Sega*

**Doom** (1993) Juego de disparos en primera persona ambientado en los niveles del infierno: *Id Software, Id Software*.

**Defense of the Ancients (DOTA)** (2003 y 2013) Serie de juegos del género MOBA y precursor de dicho género: *Valve, Valve*.

**Garena Free Fire** (2017) Juego para celulares del género *Battle Royale*: *111dots Studio, Garena*.

**Grand Theft Auto** (GTA) (1997-) Serie de juegos de mundo abierto que combina elementos de acción, manejo y sigilo conocido por su contenido violento: *Rockstar games, Rockstar games*.

**Hyper Olympics** (1987) Juego deportivo de competiciones de atletismo conocido también como "Track and Field": *Konami, Konami*.

**ImperiumAO** (2004) Serie de juegos argentinos del género MMORPG: *Imperium Games, Imperium Games*.

**Just Dance** (2009-) Serie de juegos para consolas en las que los participantes deben imitar coreografías de baile: *Ubisoft, Ubisoft*.

**Lineage II** (2003) Juego del género MMORPG de temática fantástica: *NCsoft, NCsoft*

**Magic: The Gathering** (MTG) (1993) Juego que creó el género de juego de cartas coleccionables (TCG) y que ha dado lugar a múltiples adaptaciones de videojuegos, siendo la actual la más popular (MTG Arena): *Wizards of the Coast, Wizards of the Coast*.

**Monkey Island** (1990-) Serie de juegos de aventura gráfica que sigue la historia de Guybrush Threepwood, valeroso pirata: *LucasArts, LucasArts*

**MU Online** (1999) Juego de rol y acción online ambientado en el medioevo: *Webzen, Webzen*.

**Overwatch** (2016) Juego de disparos en primera persona con elementos de MOBA: *Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment*.

**Pac-Man** (1980) Juego de *arcades* en el que debe controlarse al personaje que le da nombre al juego, recorrer laberintos y obtener la mayor cantidad de puntos: *Namco, Namco*

**Quake** (1996) Serie de videojuegos en primera persona de temática fantástica oscura: *Id Software, GT Interactive*

**Ms. Pac-Man** (1981) Juego de *arcades* muy similar al Pac-man pero con un personaje femenino: *Midway, Namco*.

**Pokémon** (1996-) Serie de videojuegos de rol en el que deben atraparse y coleccionarse criaturas con las que disputan combates. Dio origen al animé del mismo nombre: *Game Freak, Nintendo*

**Pro-Evolution Soccer** (PES) (2001-) Serie de juegos de fútbol, anteriormente conocidos como “*Winning Eleven*”: *Konami, Konami*

**Ragnarok online** (2002) Juego de MMORPG de temática fantástica, ha generado un manga y un animé del mismo nombre: *Gravity Corp, Gravity Corp*.

**Super Mario Bros.** (1985) Juego de plataformas en el que los hermanos Mario y Luigi deben rescatar a la princesa atrapada en el castillo: *Nintendo, Nintendo*.

**Subway Surfers** (2012) Juego del género “*endless runner*” [corredor sin fin] para celulares y *arcades* en el que los personajes recorren vías de trenes evadiendo obstáculo: *Kylo, Kylo*

**Starcraft** (1998-) Serie de juegos de estrategia en tiempo real de temática ciencia ficción y ambientados en el espacio: *Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment*

**Tekken** (1994-) Serie de juegos de pelea originalmente para *arcades* y posteriormente para consolas: *Namco, Namco Bandai Games*

**The Sims** (2000) Serie de juegos de simulación de social, en el que se crea un personaje y se lo controla en todas las instancias de su vida: *Maxis, Electronic Arts*

**Uncharted 2** (2009) Juego de acción-aventura en tercera persona que integra la saga de juegos del mismo nombre: *Naughty Dog, Sony Computer Entertainment*

**Valorant** (2020) Juego de disparos táctico en primera persona y multijugador: *Riot Games, Riot Games*

**World of Warcraft** (WOW) (2004) Juego de MMORPG de temática fantástica basado en los juegos de estrategia *Warcraft*: *Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment*

## Bibliografía

- ABANAZIR, C. (2018) “Institutionalisation in e-sports” en *Sport, Ethics and Philosophy* . Volumen 13 N°2
- ACKER, J. (1990) “Hierarchies, Jobs, Bodies: A Theory of Gendered Organizations” en *Gender and Society*, Vol. 4, N°2.
- ADAMUS, T. (2012) “Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framing for a new research field”, en Fromme J. y Unger, A. (Eds.): *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Game Studies*, Berlin: Springer.
- ASOCIACIÓN DE VIDEOJUEGOS DE ARGENTINA (ADVA) y UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA (UNRAF) (2020) *Informe Anual del Observatorio de la Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos*. Disponible en: <https://www.adva.vg/observatorio/> (Ultimo acceso: 02/2022)
- ASOCIACIÓN DE VIDEOJUEGOS DE ARGENTINA (ADVA) y UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA (UNRAF) (2021) *Informe Anual del Observatorio de la Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos*. Disponible en: <https://www.adva.vg/observatorio/> (Ultimo acceso: 02/2022)
- ALABARCES, P. y RODRÍGUEZ, M. G. (1996) *Cuestión de Pelotas. Fútbol. Deporte. Sociedad. Cultura*, Buenos Aires: Atuel
- ALABARCES, P.; DI GIANO, R. y FRYNDENBERG, J. (eds.) (1998) *Deporte y sociedad*, Buenos Aires: Eudeba
- ALABARCES, P. (Comp.) (2000) *Peligro de gol. Estudios sobre deporte y sociedad en América Latina*, Buenos Aires: CLACSO
- ÁLVAREZ GANDOLFI, F. (2018). “El otakismo en YouTube. Reflexiones sobre sus posibilidades identitarias y límites socioculturales” en *Unidad Sociológica*, Vol.3, N°11.
- ÁLVAREZ GANDOLFI, F. (2021) “Fanificación y conectividad en las sociedades hipermediatizadas: Un estudio de caso seleccionado de la plataforma YouTube” en *InMediaciones De La Comunicación*, Vol. 16, N°2.
- ARAOZ ORTIZ, L. y MOREIRA, V. (2016) “Prensa deportiva en Argentina. Construcciones identitarias y estilos discursivos del deporte en el diario Olé” en *Revista Trama de la Comunicación*, Volumen 20, N° 2, pp. 111-124.
- ARCHETTI, E. (2001) *El potrero, la pista y el ring: Las patrias del deporte argentino*, Buenos Aires: FCE
- ARCHETTI, E. (2003) *Masculinidades. Fútbol, tango y polo en la Argentina*, Buenos Aires: Antropofagia.
- ARFUCH, L. (2007) *El espacio biográfico. Dilemas de subjetividad Contemporánea*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica
- AVEDON, E. y SUTTON-SMITH, B. (eds) (1971) *The Study of Games*. New York: John Wiley.

- ASOCIACIÓN PARA LOS DERECHOS DE LA MUJER Y EL DESARROLLO (AWID) (2004). “Interseccionalidad: una herramienta para la justicia de género y la justicia económica” en *Derechos de las mujeres y cambio económico*, Vol. 9. Disponible en: [https://www.awid.org/sites/default/files/atoms/files/interseccionalidad\\_-\\_una\\_herramienta\\_para\\_la\\_justicia\\_de\\_genero\\_y\\_la\\_justicia\\_economica.pdf](https://www.awid.org/sites/default/files/atoms/files/interseccionalidad_-_una_herramienta_para_la_justicia_de_genero_y_la_justicia_economica.pdf) (Ultimo Acceso: 02/2022)
- BAJTÍN, M. (1982) *The dialogical imagination*, Austin: University of Texas Press.
- BALÁN, J. (1974) *Las historias de vida en ciencias sociales. Teoría y práctica*, Buenos Aires: Nueva visión.
- BANCO MUNDIAL (2017). *Datos de libre acceso del Banco Mundial*. Disponible en <https://datos.bancomundial.org/> (Ultimo acceso 02/2022)
- BARBARA ARTIGAS, A. (2016) “¿Qué es un publisher de videojuegos en el mundo de los Esports?”. Disponible en: <https://www.alexbarbara.es/publisher-videojuegos-esports/> (Ultimo acceso: 02/2022)
- BARBARA ARTIGAS, A. (2018) *Sin leyes no hay Competición. Un repaso por las leyes de los deportes electrónicos en el mundo*. España: UNO editorial.
- BARRANCOS, D. 2010. *Mujeres en la sociedad argentina: una historia de cinco siglos*. Buenos Aires: Sudamericana.
- BAUMAN, Z. (2008). *Vida de consumo*, Buenos Aires: FCE.
- BECK, U. (2006) *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, Barcelona,
- BENÍTEZ-LARGHI, S.; AGUERRE, C.; CALAMARI, M.; FONTECOBA, A.; MOGUILLANSKY, M. Y PONCE DE LEON, J. (2011). “De brechas, pobreza y apropiaciones. Juventud, Sectores populares y TIC en la Argentina” en *Versión. Estudios de Comunicación, Política y Cultura*, N°27.
- BENÍTEZ-LARGHI, S.; MOGUILLANSKY, M.; LEMUS, M.; WELSCHINGER LASCANO, N. (2013a) “TIC, clase social y género. La constitución de desigualdades sociales y digitales en las juventudes argentinas”. Ponencia publicada en X Jornadas de Sociología de la UBA
- BENÍTEZ-LARGHI, S.; MOGUILLANSKY, M.; PONCE DE LEÓN, J.; AGUERRE, C.; FONTECOBA, C. (2013b) “La apropiación juvenil de las TIC. El contraste entre usuarios hogareños y usuarios de cibercafé” en *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas-ALAS*, Año 5, N° 7.
- BENÍTEZ-LARGHI, S. y DUEK, C. (2018). “Las construcciones del género en tiempos de Internet: modos de expresión y riesgos percibidos en las redes sociales durante la niñez” en *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, Vol. 2.
- BERTAUX, Daniel (1980): “El enfoque biográfico, su validez y sus potencialidades”, en *Revista Cahiers Internationaux de Sociologie*, Vol. LXIX.
- BERTAUX, D. (1999). “El enfoque biográfico. Su validez metodológica, sus potencialidades” en *Proposiciones* Vol. 29, Santiago de Chile: Ediciones Sur
- BESOMBES, N. (2019) *Esports Ecosystem and Landscape*

- BESNIER, N., BROWNELL, S. y CARTER, T. (2018) *Antropología del deporte. Emociones, poder y negocios en el mundo contemporáneo*, Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina S.A.
- BOGOST, I. (2016). *Play Anything: The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. Nueva York: Basic Books.
- BONDER, G. (2002). *Las nuevas tecnologías de información y las mujeres: reflexiones necesarias*. Santiago de Chile: CEPAL-ECLAC
- BREA, J. L. (2007). *Cultura\_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Barcelona: Gedisa.
- BROCK, T. (2017) “Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work” en Revista Games and Culture, Volumen 12, N° 4.
- BROUGERE, G. (1998) *Jogo E Educaçao*, Porto Alegre: Artes Médicas.
- BROUGERE, G. 2013. El niño y la cultura lúdica. En *Lúdicamente*, Año 2, N°4, Octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X)
- BURROUGHS, B. y RUGG, A. (2014) “Extending the Broadcast : Streaming Culture and the Problems of Digital Geographies” en Journal of Broadcast & Electronic Media, Volumen 58, N°3, pp. 365-380.
- BURROW, S. (2016) “Trampled Autonomy: Women, Athleticism, And Health” en The International Journal Of Feminist Approaches To Bioethics, Vol. 9, N° 2.
- BUTLER, J. (1990) “Variaciones sobre sexo y género: Beauvoir, Wittig y Foucault”. En S. Benhabib y D. Cornell (eds.), *Teoría feminista y teoría crítica*, Generalitat Valenciana, Valencia, 1990.
- CABELLO, R. (2004) “Videojuegos y juegos en red final. Notas para explorar la continuidad”. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/256487073\\_Microsoft\\_Word\\_-\\_Videojuegos\\_y\\_juegos\\_en\\_red\\_final](https://www.researchgate.net/publication/256487073_Microsoft_Word_-_Videojuegos_y_juegos_en_red_final) (Ultimo acceso: 02/2022)
- CABELLO, R. (2008a) *Las redes del juego*, Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento, Prometeo
- CABELLO, R. (2008b) *Argentina Digital*, Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento, Biblioteca Nacional.
- CABELLO, R. (2009) *Ciberjuegos. Escritos sobre usos y representaciones de los juegos en red*, Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento, Imago Mundi.
- CAILLOIS, R. (1994) *El Juego y los Hombres. La máscara y el Vértigo*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- CARLÓN, M. y SCOLARI, A. (eds.) (2014) *El fin de los medios masivos. El debate continúa...*, Buenos Aires: La Crujía.
- CARTER CHING, C. y VIGDOR, L. (2005) “Technobiographies: Perspectives from Education and the Arts” en First International Congress of Qualitative Inquiry.
- CASTELLS, M. (1999). *La era de la información Vol. 1*. México: Siglo XXI Editores.
- CASSELL, J. y JENKINS, H. (2000) *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and computer games*, Boston: MIT Press.

- CERÓN HERNANDEZ, J. (2014). "El videojugador como Trabajo No Clásico" en IBARRA, R., BUENO, E., IBARRA ESCOBEDO, R. Y HERNÁNDEZ, J. (Coords), *Reestructuración y vigencia del modelo neoliberal en América Latina*. UAZ. ISBN: 978 607 9165 994
- CHEUNG, C. y HUANG, J. (2011) "Starcraft from the stands: understanding the game spectator". Disponible en: [http://jeffhuang.com/Final\\_StarcraftSpectator\\_CHI11.pdf](http://jeffhuang.com/Final_StarcraftSpectator_CHI11.pdf) (Ultimo acceso: 02/2022)
- CHESS, S.; EVANS, N.J. y BAINES, J. J. (2016) "What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity" en *Television and New Media Journal*, Vol. 18, N°1.
- CONNELL, R. (1995) *Masculinities*, Berkeley: University of California Press.
- COOKY, C., MESSNER, M., y MUSTO, M. (2015) "'It's Dude Time!': A Quarter Century of Excluding Women's Sports in Televised News and Highlight Shows" en *Communication and Sport*, Volumen 3, N°3, pp. 261-287.
- CORREA (1999) "La aproximación biográfica como una opción epistemológica, ética y metodológica" en *Revista Proposiciones*, Vol. 29.
- COSTA PEDERSON, C. (2018) "Juegos queer y monstruos esperanzados con Twine" en Centro de Cultura Digital, Secretaría de Cultura, Gobierno de Mexico. Disponible en: <https://editorial.centroculturadigital.mx/libro/juegos-queer-y-monstruos-esperanzados-con-twine> (Ultimo acceso: 02/2022)
- CUESTAS, P. (2019) Bloggers, Booktubers y Bookstagrammers en la industria editorial: un camino hacia la profesionalización, ponencia presentada en X Jornadas de Jóvenes Investigadorxs Instituto de Investigaciones Gino Germani. Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/129785> (Ultimo acceso 02/2022)
- DEBORD, G. (1999) *La sociedad del espectáculo*, Valencia: Pre-textos
- DE LA GARZA E. (2006) "Del Concepto Ampliado de Trabajo al de Sujeto Laboral Ampliado" en DE LA GARZA, E. (Coord.) *Teorías Sociales y Estudios del Trabajo: Nuevos enfoques*. Barcelona: Anthropos-UAM.
- DE LA GARZA, E. (2017) "¿Qué es el trabajo no clásico?", *Revista Latinoamericana de Estudios del Trabajo*, Vol. 21, No. 36. Argentina. pp. 5-44. ISSN: 1856-8378
- DENZIN, N. (1989) "Interpretative Biography" En *Qualitative Research Methods*. SagePublications, Vol. 17.
- DOLCEMASCOLO, A. y DUGHERA, L. (2019) "*Emprendedores 2.0: de la creatividad a la precariedad en YouTube*" en *Revista Intercambios*, Vol. IV.
- DOLCEMASCOLO, A. (2022) "Trabajar en plataformas de video: formas de desarrollo y organización de la actividad de productores audiovisuales de YouTube en Argentina" en *Revista Hallazgos*, Vol. 19, N°37.
- DOMINICK, J. (1984) "Videogames, Television Violence, and Aggression in Teenagers" en *Journal of Communication*, Vol. 34, N°2.
- DUEK, C., ENRIZ, N., TOURN, G., MUÑOZ LARRETA, F. (2012) "Juego, redes sociales e infancia: hacia la definición de nuevos escenarios comunicativos" ponencia aceptada en el V Congreso mundial por los derechos de la Infancia y la Adolescencia: "Infancia, Adolescencia y cambio social", 15-19 de octubre de 2012, San Juan, Argentina

- Duek, C. (2013). *Infancias entre pantallas: Las nuevas tecnologías y los chicos*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Capital Intelectual.
- DUEK, C. (2014) *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*, Buenos Aires: Capital Intelectual.
- DUEK, C. (2015) “Juegos, interacción y sociabilidad: vida cotidiana y representaciones sociales en y a través del juego” en *Cuerpo, educación y política: tensiones epistémicas, históricas y prácticas*. Buenos Aires: Biblos
- DUEK, C. y ENRIZ, N. (2015) “Juegos tradicionales y nuevas tecnologías: Continuidades y apropiaciones”, en *Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas*, Vol. 16, N°108, 62-74.
- DUEK, C. (2016) “El juego contemporáneo y las nuevas plataformas: la construcción de nuevos espacios de juego y de interacción”, en *Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, Vol. 39, N°1, 193-210.
- DUEK, C. y BENÍTEZ LARGHI, S. (2017) “Uso y apropiación de tecnologías de la información y de la comunicación. Una aproximación a su investigación en la Argentina” en *Estudios sobre consumos culturales en la Argentina contemporánea*. Buenos Aires: CLACSO
- DUEK, C.; BENÍTEZ LARGHI, S. y MOGUILLANSKY, M. (2017) “Niños, nuevas tecnologías y género: hacia la definición de una agenda de investigación” en *Fonseca, Journal of Communication*, Vol. 14, 167-179.
- ELDER, G. (1991) “Lives and social change”, en Heinz, W. (ed.), *Theoretical Advances in Life Course Research. Status Passages and the Life Course*, Vol. I, Weinheim: Deutscher Studien Verlag.
- ELIAS, N. y DUNNING, E. (2016) *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- FEMENÍAS, M. L. (2008). “De los Estudios de la Mujer a los debates sobre Género” en *Historias con mujeres, mujeres con historias. Teorías, historiografía y metodologías*. Buenos Aires: UBA.
- FERNANDEZ, J. L. (2018) *Plataformas Mediáticas Elementos de análisis y diseño de nuevas experiencias*. Buenos Aires: La Crujía
- FERNANDEZ, J. L. (2021) *Vidas Mediáticas. Entre lo masivo y lo individual*, Buenos Aires: La Crujía Editorial
- FERRARI, S. (2013) “eSport and the Human Body: foundations for a popular aesthetics” Ponencia presentada en DiGRA 2013. Vol 7. (ISSN 2342-9666)
- FINQUELIEVICH, S. y PRINCE, A. (2007) *El (Involuntario) Rol Social de los cibercafés*, Río de Janeiro: Ed. Dunken.
- FLICK, U. (2000) “Episodic Interviewing” en *Qualitative Researching with text, image and Sound: A Practical Handbook*. Editado por Martin W. Bauer and George Gaskell. SAGE Publications Ltd London
- FLICK, U.(2004) “Las narraciones como datos” en *Introducción a la investigación cualitativa*, Madrid: Morata.
- FRIEDRICH, S. et al (2018) *La sociedad del rendimiento. Cómo el neoliberalismo impregna nuestras vidas*. Iruñea-Pamplona: Katakarak Liburuak.

- FRYDENBERG, J. (2017) *Historia social del fútbol: del amateurismo a la profesionalización*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- GARTON, G. y HIJÓS, N. (2017) “La mujer deportista en las redes sociales: un análisis de los consumos deportivos y sus producciones estéticas” en *Hipertextos*, Vol. 5, N° 8.
- GARTON, G. y HIJÓS, N. (2018) “La deportista moderna’: género, clase y consumo en el fútbol, running y hockey argentinos” en *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, N°30.
- GASTALDO, E. (2012) “Homo Ludens revisited: Huizinga y el deporte moderno” en revista *Lúdicamente*, año 1, N°1 (ISSN 2250-723X).
- GARRIGA ZUCAL, J. (2007) *Haciendo amigos a las piñas. Violencia y redes sociales de una hinchada de fútbol*, Buenos Aires: Prometeo Libros.
- GIDDENS, A. (1998) *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*, Barcelona: Península.
- GOLDBERG, H. (2011) *All your base are belong to us. How fifty years of videogames conquered pop culture*, New York: Three rivers press.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (1985) “Introducción a una teoría del espectáculo”, en *Telos*, n° 4, Madrid
- GROYS, B. (2014) *Volverse público*, Buenos Aires: Caja negra.
- GUBER, R. (2009) *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Paidós.
- GUEDES, S. (2002) “De criollos e capoeiras: notas sobre futebol e identidade nacional na Argentina e no Brasil” ponencia presentada en el XXVI Encuentro Anual de la ANPOCS, 22-26 de octubre de 2002, Minas Gerais, Brasil.
- GUMBRECHT, H. (2006) *Elogio de la Belleza Atlética*, Buenos Aires: Katz Editores
- GUTTMANN, A. (1994) *Games and Empires: Modern sports and cultural imperialism*. New York, NY: Columbia University Press.
- HAFKIN, N. y TAGGART, N. (2001). *Gender, information technology and developing countries*. Washington: Academy for Educational Development.
- HALLMANN, K. y GIEL, T. (2017) “eSports – Competitive sports or recreational activity?” En *Sport Management Review*. Volumen 21, N° 1, pp. 14-20
- HAMILTON, W.; KERNE, A. y ROBBINS, T. (2012) “High-performance pen + touch modality interactions: a real-time strategy game eSports context” en *Proceedings of the 25th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology (UIST 2012)*.
- HANG, J. y MOREIRA, V. (2020) “Deporte, género y feminismos: rupturas, negociaciones y agencias en un campo desigual” en *Revista Ensamblés*, Año 7, N°12.
- HARGREAVES, J. (1993). "Promesa y problemas en el ocio y los deportes femeninos". en J. BROHM, P. BOURDIEU, et al., *Materiales de Sociología del Deporte*. Madrid: Las Ediciones de La Piqueta.
- HARVEY, D. (2008) *La condición de la postmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*, Buenos Aires: Amorrortu.

- HELAL, R. (1997) *Passes e impasses. Futebol e cultura de massa no Brasil*, Vozes: Petrópolis
- HEMPHILL, D. (2005) “Cybersport” en *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol.32.
- HERNÁNDEZ MORENO, J. (2017) “Deporte - práctica motriz frente a videojuegos de competición”. Disponible en: <https://iusport.com/art/45465/deporte-practica-motriz-frente-a-videojuegos-con-competicion> (Último acceso: 02/2022)
- HILVOORDE, I. V. y POT, N. (2016) “Embodiment and fundamental motor skills in eSports”. En *Revista Sport, Ethics and Philosophy*, Volumen 10, Número 1.
- HINE, C. (2004) *Etnografía Virtual*, Barcelona: UOC.
- HIJÓS, N. (2018) “Influencers, mujeres y running: algunas consideraciones para entender los nuevos consumos deportivos y los estilos de vida saludable” en *Revista Lúdica Pedagógica*, Vol. 1, N° 27.
- HIJÓS, N. (2019) “Abordajes sobre género y deporte en Argentina: reflexionando sobre clase, consumo y cultura” en *Reimaginar América Latina: Desafíos teóricos y políticos para pensar una región en cambio*, Disponible en: <https://www.flacso.org.ar/wp-content/uploads/2020/02/Reimaginar-America-Latina.pdf> (Último acceso: 02/2022)
- HUHTAMO, E. (2007) “Máquinas de diversión, máquinas de problemas” en *Artnodes* N° 7, Barcelona: UOC (ISSN 1695-5951)
- HUIZINGA, J. (2008) *Homo Ludens*, Buenos Aires: Emecé Editores.
- HUTCHINS, B. (2008). “Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of e-Sport and the World Cyber Games” en *Revista New Media & Society*, Vol. 10, N°6.
- ILLOUZ, E. (2008) *La salvación del alma moderna. Terapia, emociones y la cultura de la autoayuda*, Buenos Aires: Katz Editores.
- JAMESON, F. (2002) *El giro cultural*, Buenos Aires: Manantial
- JENKINS, H. (2006) *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona: Paidós.
- JENNY, S.; MANNING, D.; KEIPER M. Y OLRICH, T. (2016) ”Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of ‘Sport’” en *Quest*, Vol. 69, N°1.
- JIN, D, Y. (2010) *Korea’s Online Gaming Empire*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- JONASSON, K. & THIBORG, J. (2010) “Electronic sport and its impact on future sport”. En *Revista Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, Volumen 13, N° 2.
- JONES, D.; FIGARI, C. y BARRÓN LÓPEZ, S. (2012). *La producción de la sexualidad. Políticas y regulaciones sexuales en Argentina*. Buenos Aires: Paidós.
- JUUL, J. (2005) *Half-Real: Video Games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- JUUL, J. (2009) *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: The MIT Press.
- KAFI, Y, HEETER, C., DENNER, J. y SUN, J.(2008) *Beyond Barbie and Mortal Kombat. Gender and computer games*, Boston: MIT Press.

- KANE, M. (2008) *Game Boys: Professional Videogaming's Rise from the Basement to the Big Time*, London: Viking/Penguin Books.
- KARHULAHTI, V.-M. (2017) "Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership" en *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, Vol.74, N°1.
- KARI, T., y KARHULAHTI, V.-M. (2016). "Do E-Athletes Move? : A Study on Training and Physical Exercise in Elite E-Sports" en *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, Vol.8, N°4.
- KING, B y Borland, J. (2003) *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*, Nueva York: McGraw- Hill
- KOPP, J. (2014) "Un estudio del juego entre los jugadores de juegos de rol masivos en línea (MMORPG)" Tesis de Licenciatura carrera Ciencias Antropológicas, FFyL-UBA.
- KOPP, J. (2015) "'Dormir no da experiencia' - Un estudio sobre las categorías de adicción y vicio a partir de la visión de jugadores de MMORPG" en 3er Congreso Internacional de Videojuegos y Educación, Buenos Aires.
- KOPP, J. (2015) "Resumen de tesis de licenciatura: Un estudio del juego entre los jugadores de juegos de rol masivos en línea (MMORPG)" en *Revista Lúdicamente*, Vol. 4, N°7, Año 2015 mayo, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).
- KOPP, J. (2017) "Ejes para una investigación en deportes electrónicos" en *Revista Lúdicamente*, Vol. 6, N°11, Año 2017. CABA: PPCT (EISSN 2250-723x).
- KOPP, J. (2018) "El círculo mágico: sobre la ambigüedad del juego" en *Revista Épocas* N°6.
- KOPP, J. (2019a) "Un análisis de los vínculos entre Deportes Electrónicos y Juegos Olímpicos a la luz del foro Olimpismo en Acción". En *Revista Ludicamente* Vol.8, N°16. p1 - 16 . CABA: PPCT (EISSN 2250-723x)
- KOPP, J. (2019b) "Entre subs, cheers, y bits: Una aproximación a los intercambios en la plataforma Twitch". Ponencia presentada en X Jornadas de Jóvenes Investigadorxs Instituto de Investigaciones Gino Germani. Universidad Nacional de Buenos Aires, Buenos Aires.
- KOPP, J. (2021) "De los fichines a los estadios y el streaming. Indagaciones sobre la exhibición y espectacularización de la práctica de videojuegos" en *Cuadernos del Instituto. Investigación y Experimentación en Arte y Crítica* N° 6, Febrero de 2021, Buenos Aires, Argentina. (ISSN 2591-6297)
- KORNBLIT, A. L. (coord.) (2004) *Metodologías cualitativas en Ciencias Sociales. Modelos y procedimientos de análisis*. Buenos Aires: Biblos.
- KORNBLIT, A. L. (2007): "Historias y relatos de vida: una herramienta clave en metodologías cualitativas" en *Metodologías cualitativas en ciencias sociales. Modelos y procedimientos analíticos*, Buenos Aires, Biblos.
- LA BARBERA, M. C. (2010) "Género y diversidad entre mujeres" en *Cuadernos Kóre*, Vol. 1, N°2, 55-72. Disponible en <https://goo.gl/mJPHNJ> (Ultimo acceso: 02/2022)
- LAGO MARTINEZ, S. (coord.) (2018) *Acerca de la apropiación de tecnologías : teoría, estudios y debates*, Chubut: Ediciones del Gato Gris

- LEMUS, M. (2018) *Articulaciones entre desigualdades y Tecnologías Digitales, un estudio de las trayectorias de vida de jóvenes de clases medias altas*, La Plata 2012 – 2017. Tesis doctoral FaHCE-UNLP.
- LEVIS, D. (2003) “Videojuegos en red: espacios simbólicos de juego y encuentro” en Aparici, R. (coord.), *Comunicación educativa en la sociedad de la información*, Madrid: Universidad Nacional de Educación a distancia.
- LEVIS, D. (2009) “Jugar por el sólo placer de jugar” en Cabello, R (coord.) *Ciberjuegos. Escritos sobre usos y representaciones de los juegos en red*, Buenos Aires: Universidad Nacional de General Sarmiento, Imago Mundi.
- LEVORATTI, A. y MOREIRA, V. (comp) (2016) *Deporte, cultura y sociedad: estudios socio-antropológicos en Argentina*, Buenos Aires: Teseo.
- LI, R. (2016) *Good luck have fun : the rise of eSports*. New York : Skyhorse Publishing
- LIFSCHITZ, T. (2020) *Game On*. Ciudad de Buenos Aires: Editorial Planeta.
- LINNE, J. (2008) “De la esquina al ciber: usos de Internet y socialización en cibercafés de jóvenes de sectores populares” ponencia presentada en V Jornadas de Sociología de la UNLP. Disponible en: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/101042> (Ultimo acceso: 02/2022)
- LIVINGSTONE, S. y HELSPER, E. (2007). “Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide” en *New Media and Society*, Vol. 9 N°4, 671-696.
- LIVINGSTONE, S. y HADDON, L. (2012). “Theoretical framework for children’s internet use”. En Livingstone, S.; Haddon, L. y Görzig, A. (Eds.), *Children, Risk and Safety on the Internet: Research and policy challenges in comparative perspective*. Bristol, Inglaterra: The Policy Press.
- LOPEZ GONZALEZ, M. J. (2017) *Mujer, Discriminación Y Deporte*, Madrid: Editorial Reus, S. A..
- MALINOWSKI, B. (1984) *Una Teoría Científica de la Cultura*, Sarpe, Madrid
- MALLIMACI, F. y GIMENEZ BELIVEAU, V. (2006) “Historias de vida y métodos biográficos”. En Vasilachis de Gialdino, I. (coord.): *Estrategias de investigación cualitativa*, Barcelona: Gedisa.
- MANTILLA, L. (1996) “La clasificación de los juegos y su práctica regulada y vigilada en torno al género”, en *Revista La Tarea*, Guadalajara: México.
- MARTÍNEZ-SANTOS, R. (2014) “Juegos, reglas y azar (1ª parte). Sobre la naturaleza de los juegos deportivos” en RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. 26.
- MARTONCIK, M.I (2015) “e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?” en *Computers in Human Behavior* Volume 48, Julio 2015.
- MCGONIGAL, J. (2013) *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo? Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*, Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- MOREIRA, V. y LEVORATTI, A. (2016) *Deporte, Cultura y Sociedad*. Buenos Aires: Teseo.

- MUÑOZ LARRETA, F. (2013) "Mundo Gaturro: del consumo y la exhibición al juego online" en Revista Ludicamente, Año 2, N°4.
- MURAYAMA, C. (2014) *La economía del fútbol*. México D.F.: Ediciones Cal y Arena
- ORTIZ NIÑO, D. (2015) *De videojugadoras a desarrolladoras: el aprendizaje del desarrollo a través del prosumo*. Tesis de grado. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Sociología
- PARLEBAS, P. (1988) *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Junta de Andalucía: Universidad Internacional Deportiva.
- PARRY, J. (2018) "E-sports are Not Sports" en Sport, Ethics and Philosophy, Vol, 13, N°1.
- PECHENY, M.; FIGARI, C. y JONES, D. (2008). *Todo sexo es político*. Buenos Aires: Libros del Zorzal.
- PEARCE, C. (2009) *Communities of Play: Emergent Cultures in multiplayer Games and Virtual Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- PIAGET, J. (1977) *La formación del símbolo en el niño*, México: Fondo de cultura económica.
- PISCITELLI, A. (2002) *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*, Buenos Aires: Paidós.
- PROVENZO, E. (1991) *Video Kids: Making Sense of Nintendo*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- RAESSENS, J. (2014) "The Ludification of Culture" en FUCHS, M., FIZEK, S. et al (Comp) (2014) *Rethinking Gamification*. Alemania: Meson Press, Hybrid Publishing Lab.
- RIDENHOUR, K. (2020) "Traditional Sports and Esports: The Path to Collective Bargaining" en Iowa Law Review, Vol.105, N°4.
- RODRÍGUEZ, A. (2009). *Género y TIC. Hacia un nuevo modelo más equilibrado o la sociedad de la información a dos velocidades*. Barcelona: Portal de la Comunicación.
- RODRIGUEZ TEN, J. (2018) *Los e-Sports como ¿deporte?. Análisis jurídico y técnico-deportivo de su naturaleza y los requisitos legales exigidos*. Madrid: Editorial Reus S.A.
- ROBERTS, J. M. y SUTTON SMITH, B.(1962) "Child Training and Game Involvement". En *Ethnology*, Vol.1, N°2. Pittsburgh: University of Pittsburgh.
- RONDAN, S. y VILA, E. (2017) "Breve historia de los Videojuegos en Argentina" en Revista Replay, Año 2, N°7. (ISSN 2545-739X)
- ROSALES, M.B. (2011) "Comunicación, género y políticas universitarias: articulaciones hacia el cambio social" en *Oficios Terrestres*, Vol. 26, N°26.
- ROSSI, L.S (2018) "Apuntes sobre algunas relaciones históricas entre juego y máquinas" en Revista Lúdicamente, Vol. 7, N°13, Noviembre 2017- Mayo 2018, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).
- SALEN, K. y ZIMMERMAN, E. (2004) *Rules of Play - Game Design Fundamentals* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- SALTALAMACCHIA, H. (1992) *La historia de vida*, Puerto Rico: Cijup.
- SAUTU, R. (Comp.)(2004) *El método biográfico. La reconstrucción de la sociedad a partir de los testimonios de los actores*, Buenos Aires: Belgrano.

- SCHECHNER, R. (2003). *Performance Theory*, London: Routledge.
- SCHEINES, G. (comp.) (1985) *Los juegos de la vida cotidiana*, Buenos Aires: Eudeba.
- SCHEINES, G. (2017) *Juegos inocentes, juegos terribles*, Buenos Aires: Espíritu Guerrero Editor.
- SCHNEIDER, A. J. (2001) “Fruits, apples, and category mistakes: On sport, games, and play” en *Journal of the Philosophy of Sport*, Vol. 28, N°2.
- SCOLARI, C. A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona. Barcelona. (ISBN-10: 84-695-6852-3)
- SCRIBANO, A. (2008) *El proceso de investigación social cualitativo*. Buenos Aires: Prometeo.
- SEGATO, R. (2010) “Género y colonialidad: en busca de claves de lectura y de un vocabulario estratégico descolonial” en QUIJANO, A. y MEJÍA NAVARRETE, J. (eds.) *La Cuestión Descolonial*. Lima: Universidad Ricardo Palma - Cátedra América Latina y la Colonialidad del Poder.
- SENNETT, R. (2006) *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona: Anagrama.
- SEO, Y. (2015) “Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports” en *Journal of Business Research*, Vol.69, N°1.
- SHAW, A. y RUBERG, B. (Eds) (2017) *Queer Game Studies*, Minneapolis: University of Minnesota Press
- SIBILIA, P. (2013) *La intimidad como espectáculo*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- SICART, M. (2014) *Play Matters*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press
- SISTEMA DE INFORMACIÓN CULTURAL DE LA ARGENTINA (SINCA) (2015) Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2013. Disponible en: <https://www.sinca.gob.ar/Encuestas.aspx> (Ultimo acceso: 02/2022)
- SISTEMA DE INFORMACIÓN CULTURAL DE LA ARGENTINA (SINCA) (2018) Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017. Disponible en: <https://encuestadeconsumo.sinca.gob.ar/> (Ultimo acceso: 02/2022)
- SORENSEN, K. (2002). *Love, duty and the S-curve. An overview of some current literature on gender and ICT, SIGIS report*. Edinburgh: University of Edinburgh.
- SOUSA, A.; AHMAD, S.L.; HASSAN, T.; YUEN, K.; DOURIS, P.; ZWIBEL, H. y DIFRANCISCO-DONOGHUE, J. (2020) “Physiological and Cognitive Functions Following a Discrete Session of Competitive Esports Gaming” en *Frontiers in Psychology*, Vol.11.
- SPRADLEY, J. P. (1979) *The Ethnographic Interview*. Nueva York: Holt, Rinehart and Winston.
- SRNICEK, N. (2018) *Capitalismo de Plataformas*, Buenos Aires: Caja Negra Editora
- STAMATEAS, B. (2018) *Gente Tóxica*, Buenos Aires: Ediciones B de Bolsillo
- STEBBINS, R. A. (1992) *Amateurs, professionals and Serious Leisure*, Quebec; McGill's-Queen University Press

- STEBBINS, R. A. (2015) *Serious leisure: a perspective for our time*, New Brunswick, New Jersey: Transaction Publishers
- STEIN, V. y SCHOLZ, T. (2016) “The Intercultural Challenge of Building the European eSports League” en Barmeyer, C., y Franklin, P. (Eds.) *Case Studies in Intercultural Management: Achieving Synergy from Diversity*, London: Palgrave.
- SUITS, B. (1967) “What Is a Game?” en *Philosophy of Science*, Vol. 34, N° 2.
- SUITS, B. (1988) “Tricky triad: games, play and sport”, en *Journal of the Philosophy of Sport*, vol. 15, N°1.
- SUITS, B. (1990) *Grasshopper: Games, Life, and Utopia*. Boston: David R. Godine
- SUMMERLEY, R. (2019) “The Development of Sports: A Comparative Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports” en *Games and Culture* Vol. 1 N°22.
- SUTTON-SMITH, B. (1975) “The useless made useful: Play as Variability Training” en *The School Review* Vol. 83, N°2. Chicago: University of Chicago Press
- SUTTON-SMITH, B (2001) *The Ambiguity of Play*. Boston: Harvard University Press
- TAYLOR, T.L. (2006) *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- TAYLOR, T.L. (2012) *Raising the Stakes: The Professionalization of Computer Gaming*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- TAYLOR, T.L. (2018) *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press
- TAYLOR, N. (2015) “Play to the camera: Video ethnography, spectatorship, and e- sports” *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* Vol.1. N°16
- THOMAS, W. I., ZNANIECKI, F. (2004) *El campesino polaco en Europa y América*. Madrid: Boletín Oficial del Estado, BOE. ISBN 84-340-1528-5.
- THOMPSON, J. (1998). *Los media y la modernidad*. Barcelona: Paidós.
- THOMPSON, J.J.; BLAIR, M.R., HENREY, A.J. (2014) “Over the Hill at 24: Persistent Age-Related Cognitive-Motor Decline in Reaction Times in an Ecologically Valid Video Game Task Begins in Early Adulthood” en *PLoS ONE*, Vol.9. N°4.
- TURKLE, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona: Paidós.
- TURKLE, S. (2011) *Alone together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, Boston: MIT Press.
- URRESTI, M. (2008) (comp.) *Ciberculturas*, Buenos Aires: La Crujía.
- VALLES, Miguel S. (2002) *Entrevistas cualitativas*, Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas.
- VVAA. (2010) *La industria de los Videojuegos en Argentina. Un análisis en base a la Segunda Encuesta Nacional a empresas desarrolladoras de videojuegos*. Buenos Aires: Centro de Estudios para el Desarrollo Económico Metropolitano (CEDEM),

- WAGNER, M..(2006) “On the scientific relevance of eSport”. En *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Nevada: CSREA Press.
- WARD, M.R. y HARMON, A. D. (2019) “ESport Superstars” en *Journal of Sports Economics*, Vol. 20, N°8.
- WINOCUR, R. (2007). “Los unos y los otros: migrantes y nativos en el mundo digital” en *Anuario Antropológico*, Vol. 32, N°1, 151–178.
- WITKOWSKI, E. (2009) “Probing the Sportiness of eSports” en *eSports Yearbook 2009*. Editado por Julia Christophers y Tobias Scholz.Norderstedt; Books on Demand GmbH.
- WITKOWSKI, E. (2012) “On the Digital Playing Field: How We 'Do Sport' With Networked Computer Games” en *Games and Culture*, Volumen 7, N°5.
- WORTMAN, A. (ed.) (2018), *Un mundo de sensaciones. Sensibilidades e imaginarios en producciones y consumos culturales argentinos del siglo XXI*. Buenos Aires: UBA y CLACSO.
- YEE, N. (2014) *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us-- And How They Don't*. Yale University Press.
- ZICHERMANN, G. y CUNNINGHAM, C. (2011) *Gamification by Design*. Sebastopol: O'Reilly Media. Disponible en: [http://storage.libre.life/Gamification\\_by\\_Design.pdf](http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf) (Ultimo acceso 02/2022)
- ZUKERFELD, M. (2009) – “Cinco hipótesis sobre el Trabajo Informacional”. *Revista Gestión de Personas y Tecnología*, Santiago de Chile, Número 9, pp. 76-85
- ZUKERFELD, M. (2013) *Obreros de los Bits: Conocimientos, Trabajo y Tecnologías Digitales*. Colección Ciencia Tecnología y Sociedad. Bernal: UNQ.

## Documentos citados

- Proyecto de Ley 1997-D-2018. Disponible en: <https://www.hcdn.gob.ar/proyectos/proyecto.jsp?exp=1997-D-2018> (Último acceso: 02/2022)
- Proyecto de Ley 4753-D-2020. Disponible en: <https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2020/PDF2020/TP2020/4753-D-2020.pdf> (Ultimo acceso: 02/2022)
- Proyecto de Ley 6257-D-2020. Disponible en: <https://www4.hcdn.gob.ar/dependencias/dsecretaria/Periodo2020/PDF2020/TP2020/6257-D-2020.pdf> (Ultimo acceso: 02/2022)

- UNICEF (2006) Convención Sobre Los Derechos Del Niño. Disponible en: [https://www.oas.org/dil/esp/Convencion\\_sobre\\_los\\_Derechos\\_del\\_Nino\\_Argentina.pdf](https://www.oas.org/dil/esp/Convencion_sobre_los_Derechos_del_Nino_Argentina.pdf) (Ultimo acceso: 02/2022)