

Universidad Central de Venezuela

Facultad de Ciencias Económicas y Sociales

Escuela de Sociología



Análisis del videojuego *League of Legends* como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19.

Trabajo Final de Grado presentado como requisito para optar al título de Sociólogo

Tutora:

Edixela Burgos

Autor:

Carlos Camacaro

Caracas, septiembre 2022



OBSERVACIONES AL TRABAJO FINAL DE GRADO

TÍTULO: Análisis del videojuego League of Legends como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19.

Presentado por el Bachiller: Carlos Gabriel Camacaro Araujo

Cédula de Identidad: 25.708.612.

OBSERVACIONES: La investigación constituye un avance significativo en el área de la sociología del ocio. Es un aporte consistente para los e-sports y la discusión teórica sobre la socialización.

JURADO EVALUADOR:

PROFA. TUTORA: Edixela Burgos

Correo electrónico: edixela.burgos@gmail.com

PROF. Xavier Valente

Correo electrónico: xaviervalente@gmail.com

PROF. Carlos Agelvis

Correo electrónico: carlosagelvismiquilareno@gmail.com



Siguiendo el procedimiento del “Instructivo para presentación, discusión y evaluación –en forma virtual- del Trabajo Final de Grado (TFG)” (en su última versión de octubre de 2020) se solicitó formalmente ante el Consejo de Escuela, la aprobación del acto de defensa virtual y la designación de un testigo o veedor para celebrar la defensa del TFG

del bachiller Carlos Gabriel Camacaro Araujo. Veedor asignado: Prof. Miguel Ángel Lovera.

Fecha: 08 de noviembre de 2022 hora: 7:00 a.m.

Plataforma <https://meet.google.com/cgd-ytds-izn>



VEREDICTO

Los integrantes del Jurado, reunidos para examinar el Trabajo Final de Grado titulado: Análisis del videojuego League of Legends como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19.

Presentado por: Carlos Gabriel Camacaro Araujo.

Cédula de Identidad N° 25.708.612

Han decidido evaluar el Trabajo Final de Grado con la calificación de APROBADO-SOBRESALIENTE. Se sugiere la publicación parcial del Trabajo Final de Grado en un artículo para una revista arbitrada.

FIRMA DEL JURADO EVALUADOR

PROFA. TUTORA: Edixela Burgos

PROF. Xavier Valente

PROF. Carlos Agelvis

Agradecimientos

En primer lugar, agradezco a Jesús, mi Dios y Padre, por concederse la oportunidad de poder realizar mis logros, por guiarme y acompañarme en todo el proceso, por concederme mis más profundos anhelos y deseos, y colocar las personas indicadas, que sirvieron de ayuda y soporte en todo momento para alcanzar mis metas. En segundo lugar, a mis padres Carlos Camacaro y Dulce Araujo, por el apoyo incondicional, y los incontables esfuerzos y sacrificios que realizaron, que gracias a ellos pude crecer profesionalmente y como persona, los amo.

En tercer lugar, a mi esposa Georgette Guzmán, quien ha sido mi ayuda, soporte, compañera, amiga, quien por sobre todas las cosas ha creído en mí, y me ha brindado su apoyo sincero en todo lo que hago, Te amo. Agradezco a Nayalex Parra, estimada amiga, quien desde el principio creyó en mí, y en mi decisión de estudiar sociología, y gracias a su esfuerzo y ayuda, pude ingresar y desenvolverme en la etapa universitaria.

A mi hermana Dulicar Camacaro, por brindarme su apoyo en diversas situaciones de mi vida. A mis compañeros y hermanos de la congregación, con quienes he compartido experiencias inolvidables, y me han demostrado su amistad genuina.

Por último, a mis amigos de la infancia y compañeros de juego, quienes formaron parte de mi crecimiento y desarrollo, con quienes compartí buenos recuerdos en las salidas y noches de desvelo jugando.

Una vez más, a todos, Gracias.

Análisis del videojuego League of Legends como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19.

Resumen: En la investigación se analizó cómo a través del videojuego League of Legends los usuarios pudieron continuar el proceso de interacción y socialización, durante las medidas de confinamiento que trajo la pandemia por COVID-19, el énfasis se centró en como el videojuego fomentó los intercambios de pares, la participación en actividades colectivas y la integración del sujeto en el grupo social. Se empleó un diseño fenomenológico para el estudio de experiencias particulares, y entre los principales hallazgos se encuentran cómo League of Legends significó la supervivencia de los vínculos del grupo, fue el medio de interacción principal, ofreció acercamiento social en un contexto de distanciamiento y ayudó a generar experiencias de impacto emocional, ante los efectos de la soledad, ansiedad y frustración. Se destaca que la perspectiva de estudio estuvo en los aspectos positivos que los videojuegos multijugador aportan a la dinámica social de los usuarios, sobre todo en un contexto donde los intercambios sociales se vieron reducidos.

Palabras Clave: videojuegos, socialización, grupo de pares, cuarentena, experiencias de juego, interacción social.

Abstract: The research analyzed how, through the League of Legends video game, users were able to continue the process of interaction and socialization, during the confinement measures brought about by the COVID-19 pandemic, the emphasis was on how the video game encouraged exchanges of peers, participation in collective activities and integration of the subject in the social group. A phenomenological design was used for the study of particular experiences, and among the main findings are how League of Legends meant the survival of group bonds, was the main means of interaction, offered social rapprochement in a context of distancing, and helped generate experiences of emotional impact, in the face of the effects of loneliness, anxiety and frustration. It is highlighted that the study perspective was in the positive aspects that multiplayer video games contribute to the social dynamics of users, especially in a context where social exchanges were reduced.

Keywords: videogames, socialization, peer group, quarantine, gaming experiences, social interaction.

Índice

Introducción	9
Objetivos de la Investigación.....	20
Consideraciones Metodológicas	21
Enfoque de la investigación	21
Nivel de la Investigación.....	23
Diseño de la Investigación	24
Sujetos de Análisis.....	27
Técnica e Instrumento de recolección de información	29
Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos Cualitativos.....	33
Capítulo I	35
Los fundamentos de la acción en la vida cotidiana.....	35
1.1 El Mundo de la Vida Cotidiana.....	35
1.2 El Rol: Una guía para la acción	39
1.3 La acción intersubjetiva mediada por el lenguaje.....	45
1.4 Hacia una definición de experiencia	50
1.5 La experiencia como base de la realidad.....	54
1.6 La Interacción como creadora de significado	57
1.7 Grupo de pares y Videojuegos en el proceso de socialización	61
Capítulo II.....	70
Los fundamentos de la acción en League of Legends.....	70
2.1 El Lenguaje en League of Legends.....	74
2.2 El Rol en League of Legends.....	81
Capítulo III.....	94
La irrupción de League of Legends en el escenario global.....	94
3.1 Hacia una definición de E-Sports.....	94
3.2 Los inicios de los E-Sports.....	98
3.3 Surgimiento y Evolución de los MOBAS	101
3.3 League of Legends en la escena global.....	108
Capítulo IV.....	112
Análisis del videojuego <i>League of Legends</i> como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19	112

1. La presencia de League of Legends en la dinámica cotidiana del usuario	112
2. League of Legends como escenario de interacción y socialización.....	138
3. El significado de las experiencias de juego en el contexto del videojugador	167
Conclusiones	181
Referencias Bibliográficas	185
Anexos	193
Guion de la Entrevista.....	193
Entrevista 1	195
Entrevista 2	207
Entrevista 3	218
Entrevista 4	229
Entrevista 5	244

Introducción

Es sabido que la aplicación coordinada de conocimientos y habilidades con la finalidad de mejorar las capacidades y funcionalidades físicas para la satisfacción de las necesidades, pertenece a uno de los aspectos más elementales del hombre. El desarrollo tecnológico puede producirse en pequeña o gran escala, pero se catalogan como los más destacados a aquellos que pueden no solo ampliar el ámbito de las relaciones sociales, sino también transformarlas y fusionar nuevos elementos en ellas; desde la bombilla eléctrica, la locomotora, el reloj, el telar, los aviones, naves espaciales y satélites, su impacto se ha hecho sentir, causando una transformación en las relaciones; pero sin lugar a dudas, ninguna lo ha hecho tan significativamente como la aparición del Internet, y la llegada de los juegos multijugador. Los satélites y naves espaciales nos otorgaron el acceso a espacios externos a los límites de la tierra, pero los videojuegos online crearon un nuevo espacio, ampliando la participación de los individuos, donde no solo emergen nuevas formas de ver, actuar y pensar el mundo, sino que se redefinen las formas anteriores.

Desde el lanzamiento en 1972 a cargo de *Sanders Associates* de la primera consola en llegar a los hogares conocida como Magnavox Odyssey, los videojuegos se han convertido en uno de los recursos más empleados como forma de entretenimiento en los jóvenes, inmersos en un juego que comprende complejas relaciones, logran adentrarse y proyectan sus expectativas hacia ello; el videojuego en este sentido no solo logra constituirse como un medio de interacción sino como una forma de socialización.

“El carácter abierto de la arquitectura de Internet constituyó su principal fuerza. Su desarrollo autoevolutivo permitió que los usuarios se convirtieran en productores de tecnología y en configuradores de la red” (Castells M, 2001, p.42). La autoevolución que propuso la incorporación de Internet a plataformas de videojuegos, significó su principal potencialidad, es decir, esa capacidad de producir un mundo

inagotable, que se perfecciona a sí mismo, genera respuestas rápidas dependiendo de las necesidades, y al mismo tiempo transforma nuestras necesidades. Este tipo de conectividad no solo permite, en primer lugar, que los usuarios trasciendan las limitaciones físicas, teniendo acceso a un nuevo entorno, en donde se insertan las formas de socialización tradicionales, siendo definido este concepto por Rocher (1980) como:

El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe servir. (citado en Marín A, 1986, p.358)

Con base en la definición de Rocher, los videojuegos se convierten en un medio que integra las estructuras tradicionales y las emergentes, y al mismo tiempo, se transforma en un agente de socialización. La emergencia de nacientes subjetividades, con nuevas emociones, formas de pensar el mundo y una innovadora organización social, constituyen “una construcción colectiva que trasciende a las preferencias individuales e influye en las actividades de las personas” (Castells M, 2001, p.51), denominada como cultura, pero que en esta ocasión no parte de la extracción de condiciones específicas del conjunto social, por lo que son conocidas las subculturas, tales como la cultura punk, la cultura hippie o la cultura pop, porque al provenir de una base alternativa a las tradicionales, y componerse de elementos nuevos y diferentes, no podría entrar dentro de la última definición, por ende, los videojuegos multijugador constituyen una Cibercultura, que si bien Castells lo denominó a grandes rasgos como *La Cultura de Internet*, la Cibercultura en los términos de interés para el presente estudio, apunta un poco más a la categorización de *cultura comunitaria virtual* que plantea el autor, proponiendo que internet se ha convertido en un medio de interacción social y pertenencia simbólica (Castells M, 2001, p.52).

En este sentido, la Cibercultura se produce por medio de los dispositivos técnicos e implicaría “una serie de prácticas sociales significativas” (Ardévol, 2002: 16) en torno a las tecnologías digitales, especialmente, Internet. En esta idea se incorporan las percepciones acerca de las nuevas formas de sentir, de identificarse, de pensar el mundo. (Moya y Vázquez, 2010, p.78)

Ante estas definiciones, es importante señalar una categoría expuesta por Berger P y Luckman T (1968), que apunta a la *Sociedad como realidad objetiva*, inmersa en su estudio sobre la *Construcción Social de la Realidad*, la cual concuerda con la definición de cultura que establece Castells, afirmando que:

Los hombres producen juntos un ambiente social con la totalidad de sus formaciones socio-culturales y psicológicas. Ninguna de estas formaciones debe considerarse como un producto de la constitución biológica del hombre, la que, como ya se dijo, proporciona solo los límites exteriores para la actividad productiva humana (...) el orden social es un producto humano, o, más exactamente, una producción humana constante, realizada por el hombre en el curso de su continua externalización. (P.70-71)

Los videojuegos, desde la invención de la primera consola en la década de los 1960, ha captado la atención de la comunidad científica a nivel mundial, centrando sus investigaciones en un inicio para la década de los 80 del siglo XX, sobre los efectos nocivos y adictivos que estos promueven, como la propensión al sedentarismo, la distracción que causan sobre las responsabilidades y actividades cotidianas, el desarrollo de aptitudes violentas entre otros (Aguilera y Mendiz, 2003, citado en Pereira F y Alonso T, 2017, p.54). Por otra parte, desde la década de 1990, las investigaciones han abordado concepciones referentes al desarrollo de las capacidades cognoscitivas que pueden promover los videojuegos, reflejando el

potencial educativo que pueden tener y como puede formarse un pensamiento crítico en el sujeto a través de ellos¹.

Pero la mayor potencialidad que podría desprenderse de los videojuegos, es que representan un espacio que incorporan “la estética del cine, la televisión y la interactividad, facilitar la transmisión de conocimiento, cultura, valores y visiones e interpretaciones del mundo, así como también ponen de manifiesto formas de vivir y entender la vida” (Marín, 2004, citado en Ranzolin A, 2020, p.113). En sus inicios las consolas no contaban con la capacidad de conectarse a la red global, pero en lo que los desarrolladores logran hacerlas compatibles con Internet, la interactividad y las interpretaciones del mundo que derivaban de ella, adquirieron un enfoque más amplio, causando un fenómeno global de especial interés hasta la actualidad.

A pesar de las posturas contrapuestas que los investigadores han tomado, no se puede negar el hecho que los videojuegos influyen en la vida diaria, no solo como un elemento de ocio o entretenimiento, sino que las experiencias de vida de los individuos están inmersas en los videojuegos, y de alguna manera las personas incorporan esto a su dinámica cotidiana, formando un espacio en donde puedan expresarse, ser libres, encuentran alivio, descanso, consuelo, esparcimiento entre otros.

Los videojuegos se han convertido en uno de los recursos más empleados como espacio donde desarrollar complejas relaciones y proyectar su YO. Sin embargo, para llegar a una definición de videojuego primero hay que explorar los dos elementos principales que lo componen. En primer lugar, el “Juego” (*game*), y en

¹ Algunas investigaciones que abordan los efectos positivos y negativos en los videojuegos:
Tejeira R, Pelegrino M y Gómez J (2009) *Efectos psicosociales de los videojuegos*. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1 (7), 235-250.
Moncada J y Chacón Y (2012) *El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes*. Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación n° 21, pp. 43-49.
Ranzolin A (2016) *Videojuegos en el aula: Una propuesta asociada al desarrollo del pensamiento crítico*, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

segundo lugar, el “Jugar” (*play*); el juego puede ser visto como un sistema reglamentado, que aporta un espacio condicionado para la interacción, y que permite vaciar y desarrollar los contenidos del Yo, los videojuegos son lugares “complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa” (Kirriemur y Mcfarlane en Pereira F y Alonzo T, 2017, p.53). Un espacio cargado de contenidos que permiten al usuario crear significado; la imagen, el sonido, los colores, el discurso e incluso la mecánica de jugabilidad hacen que este impacte en el sistema sensorial, generando emociones, sentimientos y una capacidad de respuesta inmediata ante lo que este medio sugiere. Un elemento importante del juego, es la capacidad de hacer que el YO, pueda adaptarse al mundo de la vida; más allá de representar un proceso lúdico, representa un sistema de transmisión de información que permite crear significado de las experiencias cotidianas, de acuerdo con Huizinga (1995) en su obra titulada *Homo Ludens*, afirma que:

La vida social está dotada de formas supra biológicas, en la forma de juego. Es a través del juego que la sociedad expresa su interpretación de la vida y del mundo. Con esto no queremos decir que el juego se convierte en cultura, más bien, que en sus primeras fases, la cultura tiene el carácter de juego, que se desarrolla en la forma y el estado de ánimo de juego. (Citado en Yaguana C, 2014, p.27)

El individuo se compromete con el juego a través de lo que se denomina como *gameplay*, es decir, la jugabilidad, basada en una estructura de reglas de funcionamiento que dictaminan las pautas de interacción; mediante este elemento se permite desarrollar la acción de jugar. Las pautas culturales del juego permanecen siendo las mismas, y el desarrollo progresivo de las TIC, logró traer las formas tradicionales del juego a la era digital. “Según el profesor Newman en su libro Videogames (2004) para que un videojuego sea exactamente eso es necesario que cumpla una serie de características: que tenga audio y vídeo, interfaz y *gameplay*” (Escribano F, 2012, p.19). La manera en cómo se constituye el videojuego, hace que

se genere en él, contenidos representativos que dotan de carácter a la experiencia del jugador. Mediante el uso de los videojuegos, se comienzan a subjetivar un cúmulo de actividades y situaciones que se encuentran fuera del alcance del usuario, conduciéndose por distintas vertientes según lo determine el género del juego.

Se pueden plantear situaciones de aventura, acción, estrategia, supervivencia; logrando captar la atención del público con el despliegue de las imágenes, sonidos, colores y una jugabilidad que los mantiene interesados, a medida que avanzan los niveles, se presentan nuevos retos, cada vez más, los esfuerzos mentales tienen que adaptarse para superar la dificultad que propone. Además, el poder progresar con tu personaje dentro del videojuego, establece las metas a alcanzar, recompensas, adaptabilidad para seguir evolucionando y que en el proceso el usuario pueda verse gratificado por las horas de juego que invierte. Hay distintos modos en cómo se desarrolla la dinámica de un videojuego, cada uno trae consigo un modo de interactuar con él, y no solo eso, sino que cada uno define su relación con el usuario.

El uso de videojuegos ha sido incorporado en la cotidianidad como un medio donde continuar las relaciones más allá de la interacción cara a cara, y funcionan como una extensión del proceso de socialización que los sujetos llevan a cabo en los espacios físicos, como escuelas, parques, centros comerciales etc. Usualmente, el sentido y significado de las acciones dentro del videojuego ya era producido de antemano en el intercambio social con amigos o familiares, o incluso muchos jóvenes llegan a probar algún título de videojuego porque el resto de sus amigos lo jugaban, y así poder tener un tema de conversación en común una vez establecida la interacción física, de este modo el uso de videojuego no era una actividad individual aislada, sino que le permitían a la persona establecer y fortalecer los lazos sociales con otros sujetos con quien compartía el mismo espacio físico.

La manera en cómo se desarrollaban las prácticas y relaciones de los sujetos alrededor de los videojuegos, se vio alterada de manera general durante el primer

trimestre del año 2020, específicamente el 11 de marzo, cuando la Organización Mundial de la Salud declara la enfermedad por COVID-19 como pandemia; esta declaración que responde a un incremento incipiente de casos registrados por tal virus, causó que más de 80 países a nivel mundial decretaran el confinamiento como una de las principales medidas sanitarias. Esta acción que, tenía como finalidad contribuir al control de la propagación de la enfermedad, también causó un profundo cambio en la vida cotidiana y dinámica de la sociedad: “En niños/as y adolescentes la restricción de la concurrencia a los centros educativos limita los procesos de socialización, el intercambio con pares, el juego compartido, la actividad física y los aprendizajes formales” (Garrido G y González G, 2020, p.194).

Además de las consecuencias que mencionan Garrido G y González G (2020), la cuarentena trajo una serie de efectos psicológicos negativos que se presentaron de manera generalizada en la población: “Dentro de las manifestaciones reportadas con mayor frecuencia en los estudios consultados se encontraron los trastornos emocionales, depresión, estrés, apatía, irritabilidad, insomnio, trastorno de estrés postraumático, ira y agotamiento emocional” (Broche Y, Fernández E y Reyes D, 2020, p. 5). Una investigación sobre la emergencia sanitaria en Venezuela por el COVID-19 publicada en Cuadernos del CENDES n° 106², refleja que el encierro, el cambio en las rutinas cotidianas, la recesión económica y los cambios en las actividades sin la debida planificación fueron uno de los principales factores que produjeron las sensaciones de malestar, es preciso acotar que: “La cuarentena y las medidas de distanciamiento social y físico asociadas son, en sí mismas, factores de riesgo clave, pero también: el cambio de los esquema de vida social” (Acosta Y, 2020, p.126).

Aunque las medidas implementadas contribuyeron a la contención de la emergencia sanitaria, debido a la duración del proceso de pandemia, se transformaron

² Revista Cuadernos del Cendes (2021) *Dossier Venezuela: Emergencia en salud*, Año 38, n° 106, Centro de Estudios del Desarrollo, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

en un factor de riesgo para la salud mental³ de la población. Además, Acosta Y (2020) plantea que la situación de cuarentena trajo una “Pandemia de Ansiedad” que generó una serie de problemas emocionales y potenció aquellos que ya se presentaban en los sujetos. “El confinamiento, la pérdida de las rutinas diarias, la reducción del contacto social son causas frecuentes de frustración” (Broche Y, Fernández E y Reyes D, 2020, p. 7), de esta manera podemos entender la frustración como: “una respuesta emocional que aparece como fruto de un conflicto psicológico ante un hecho no gestionado” (Molina V, 2017, p.1).

El período de cuarentena causado por la enfermedad de COVID-19 fue un fenómeno global sin precedentes, que interrumpió de manera repentina el curso normal de las actividades, y no otorgó un margen de tiempo para que los sujetos pudieran planificar y ajustarse con la debida antelación ante esta emergencia. En este sentido, surgió la necesidad instantánea de emplear mecanismos que ayudaran a mitigar los efectos psicológicos negativos y alivien la sensación de frustración: “las familias en estos contextos de confinamiento padecen una gran presión interna que requiere de mecanismos de afrontamiento potentes para regular emociones y controlar comportamientos para adaptarse a las nuevas situaciones” (Garrido G y González G, 2020, p.194). Al ser restringidos los espacios físicos, las actividades tradicionales comenzaron a migrar al entorno virtual, y en ellos se encontró cierto alivio de las presiones de la nueva cotidianidad que produjo la pandemia.

³ Según lo planteado por Acosta Y (2020): El concepto hace referencia a bienestar subjetivo, competencias, reconocimiento de habilidades para realizarse intelectual y emocionalmente... es decir, la pérdida de salud mental lo vamos a sentir como intranquilidad, exacerbación de las preocupaciones, agotamiento físico y mental, y la aparición de estados emocionales de agobio, estrés, ansiedad, depresión y otras alteraciones que pueden limitar el desempeño cotidiano en la vida social, laboral y las relaciones familiares. En resumen, la salud mental afecta la forma en que pensamos, sentimos y actuamos cuando enfrentamos la vida y esta forma puede ser determinante cuando sufrimos cambios, crisis y dificultades (p.105)

Una investigación realizada por el Fondo de Emergencia Internacional para la Infancia de las Naciones Unidas (UNICEF)⁴, efectuado en 2.678 hogares de Argentina en el año 2020, reflejó que el 76% de los jóvenes y adolescentes invertía la mayor parte de su tiempo diaria en actividades ante las pantallas, y la tercera actividad más frecuente estaba relacionada con el uso de videojuegos a través de consolas y computadoras. La medida del confinamiento trajo sin duda alguna un acercamiento aún mayor a la tecnología, y en particular un mayor apego al mundo de los videojuegos. Al restringir el acceso a los espacios en donde cotidianamente se llevan a cabo los procesos de interacción y socialización, estos dos últimos factores comenzaron a practicarse con especial prioridad en el ámbito virtual, donde las cargas emocionales, cognitivas y la creación de significado se ven implicadas, y así la persona puede seguir sintiéndose activamente dentro de la vida social. Los videojuegos multijugador cumplieron la función de continuar el proceso de socialización aun cuando se haya visto interrumpido por la crisis sanitaria, permitiendo el intercambio de pares, ofreciendo un sentimiento de acompañamiento, propiciando la creación de significado y aliviando en cierta medida la carga de trabajo de los padres en la dinámica familiar, supliendo de esta manera una de las funciones que eran atribuidas a las escuelas.

Los aspectos emocionales cobran gran importancia en los juegos de rol y más aún, si se tiene en cuenta que los videojuegos en primera/tercera persona⁵ tiene el potencial de inducir casi cualquier emoción posible en los jugadores. Esto puede lograrse haciendo que el usuario se identifique y se implique emocionalmente con lo que sucede en la pantalla. Con los juegos de rol en primera/tercera persona y la manipulación directa, se produce un fuerte sentimiento de inmersión (participación directa en un mundo de objetos vs. comunicación con intermediario), al producirse una identificación entre estudiante/jugador y el avatar que lo representa en el mundo virtual.

⁴ UNICEF (2020) *Encuesta de Percepción y Actitudes de la Población. Impacto de la pandemia COVID-19 y las medidas adoptadas por el gobierno sobre la vida cotidiana*. Buenos Aires, Argentina.

⁵ Los videojuegos en primera o tercera persona se catalogan en función a como se presenta el avatar en la pantalla, si el personaje es observable por el videojugador, se considera que es en tercera persona, por el contrario, si no es observable se considera de primera persona.

Tal identificación hace que las interacciones sociales entre avatares se perciban como interacciones entre personas...De esta manera, la experiencia en un videojuego se transforma en una experiencia emocional tan natural como la que se produce en el mundo real. (González y Blanco, 2008, p.468)

Para nuestro estudio, elegimos como caso de análisis al videojuego League of Legends, el cual es un juego multijugador de estrategia, perteneciente al género de arena de batalla en línea (MOBAS), desarrollado por Riot Games en el año 2009, en donde dos equipos de cinco jugadores compiten para tratar de destruir la base del rival. Este videojuego logra integrar la velocidad e intensidad de la estrategia en tiempo real, en un lapso de 30 a 50 minutos, en donde cada jugador asume un rol, ya sea asesino, luchador, tanque, mago, tirador o soporte, y una posición, ya sea carril superior, carril central, carril inferior o jungla, los cuales buscan acumular oro en partida, hacerse mejoras, asesinar rivales y destruir torretas. El objetivo principal consiste en destruir la base enemiga, para ello se llevan a cabo diversas estrategias de juego que van desde lo individual o *microgame*, como la selección de personajes, el desarrollo de las mecánicas del campeón, la selección de ítems que se debe adquirir en función del campeón y visión de juego, hasta lo colectivo o *macrogame*, como la sinergia que se debe establecer entre campeones, la priorización de objetivos neutrales, plantear la condición de victoria en un aspecto del mapa, controlar oleadas, para obtener como fin último la victoria.

El videojuego es rápido e intenso, y se desarrolla en partidas de corta duración, emparejando de manera aleatoria a los usuarios que conformaran los equipos; o también, existe la opción de crear un equipo personalizado con los jugadores agregados en tu lista de amigos. La interacción dentro de League of Legends puede adquirir dos formas, en primer lugar, se puede realizar desde la interfaz o sala de espera, con los usuarios que se encuentren afiliados a la lista de amigos, mediante el chat de la interfaz o el chat de voz del juego. Y en segundo lugar,

se puede interactuar durante el lapso que dure la partida en curso, esta última, tiende a ser un poco más intensa y dinámica, y se encuentra mediada por el calor de la competición.

League of Legends a pesar de su constitución y regulación como juego, solo logra establecer un límite virtual que proporciona un espacio de interacción, donde se produce “El Juego”, pero no específicamente en los términos que el desarrollador establece, sino en los términos de los jugadores, entonces League of Legends no es solamente lo que *Riot Games* produce, sino que es asimismo lo que la comunidad construye a través de él; desde el uso por el simple ocio o como espacio para expresarse, hasta situaciones que cobran mayor importancia, los jugadores están constantemente aprehendiendo y resignificando los contenidos simbólicos del juego en su hacer online y de alguna manera también offline.

En este sentido, el estudio planteó analizar cómo a través del videojuego los usuarios pudieron continuar el proceso de interacción y socialización, al ser restringido el acceso a los espacios en donde cotidianamente se llevan a cabo dichos procesos, debido a las medidas de confinamiento que trajo la pandemia por COVID-19. Entendiendo que cada experiencia aporta al individuo significado, y logran que el video juego sea un espacio donde ellos pueden expresar su subjetividad y sentirse acompañados

El contenido de este Trabajo Final de Grado está estructurado de la siguiente manera: En el capítulo I se abordó el tema de los fundamentos de la acción en la vida cotidiana, tomando como referencia la función que tienen los roles, el lenguaje, el proceso de socialización y la experiencia dentro de la realidad social. En el capítulo II se abordó los fundamentos de la acción dentro de League of Legends, con la intención de formular una guía que sirva como referencia para el análisis de las interacciones dentro del juego, además de cómo se estructura el sistema simbólico de los jugadores, y con base en qué parámetros se desarrolla la acción en el mismo. En el

capítulo III, se explica el panorama actual que viven los E-sports como fenómeno masivo, y de qué manera los videojuegos del género MOBA, y más en específico League of Legends, han contribuido a la consolidación de este fenómeno global.

Con base a lo anteriormente planteado, se establece la siguiente interrogante:

¿De qué manera League of Legends cobró relevancia en las interacciones cotidianas de los videojugadores durante la pandemia por COVID-19?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Analizar la incorporación de League of Legends como medio de interacción y socialización por los videojugadores durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19.

Objetivos Específicos

1. Determinar de qué manera el videojuego League of Legends se convierte en una actividad habitual en la cotidianidad del videojugador antes y durante el confinamiento por pandemia del COVID-19.
2. Indagar sobre el uso que los videojugadores dieron a League of Legends como herramienta de interacción y socialización durante el confinamiento por la pandemia del COVID-19.
3. Conocer el significado que posee la experiencia de juego dentro de League of Legends para sus usuarios.

Consideraciones Metodológicas

Enfoque de la investigación

La idea central que deriva del presenta tema de investigación, exige el hecho de explorar el fenómeno en cuestión en su entorno natural, analizándolo de acuerdo al significado que este pueda tener en las personas involucradas. Para ello, es preciso establecer una interpretación partiendo de las experiencias de los diferentes actores sociales, examinar el desarrollo de la cotidianidad de los individuos, y obtener un marco referencial en donde las sensibilidades de los sujetos, emociones y sentimientos, otorguen sentido a la percepción del objeto. Debido a esto, la presente investigación tomó un enfoque cualitativo, con la intención de buscar “la subjetividad, y explicar y comprender las interacciones y los significados subjetivos individuales o grupales” (Álvarez J, 2003, p.41).

El enfoque propuesto nos permite privilegiar el análisis y reflexión de los significados que surgen de la interacción intersubjetiva dentro de los videojuegos, y así también acceder a las experiencias e interacciones efectuadas en un contexto, otorgándole espacio a las particularidades que componen a cada caso específico. Además, nos permite ahondar sobre objetos cuyo desarrollo se encuentra dentro de la dinámica de creación de significado por parte de los individuos. El estudio se conducirá tomando en consideración lo expuesto por Miguel Martínez (2006) quien explica que:

No se trata, por consiguiente, del estudio de cualidades separadas o separables; se trata del estudio de un todo integrado que forma o constituye una unidad de análisis y que hace que algo sea lo que es: Una persona, una entidad étnica, social, empresarial, un producto determinado, etc. aunque también se podría estudiar una cualidad específica, siempre que se tengan en cuenta los nexos y relaciones que

tiene con el todo, los cuales contribuyen a darle su significación propia. (p.128)

Siendo definido este enfoque como: “la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (Martínez M, 2006, p.128). Las experiencias de los sujetos, se encuentran cargadas de significado y de elementos que dan sentido a su historia, por eso el hecho de desentrañarlos, conlleva a adentrarnos en su mundo simbólico, y así comprender de qué manera se constituyen los hechos. El proceso de indagación cualitativo se sostiene en la dinámica continua entre los hechos y su interpretación, y de esta manera construir un conocimiento de la realidad en función de cómo la observan los actores sociales.

Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas. Para la perspectiva fenomenológica y, por lo tanto, para la investigación cualitativa, resulta esencial experimentar la realidad tal como otros la experimentan. Los investigadores cualitativos se identifican con las personas que estudian para comprender cómo ven las cosas. (Taylor y Bogdan, citados en Álvarez-Gayou J, 2003, p.25)

Nuestro énfasis se centró en los procesos de interacción a partir de los cuales se construye una realidad llena de significado, y la íntima relación entre el sujeto y sus experiencias de juego, para así establecer una interpretación desde sus propios sistemas de referencias, sobre el sentido que estas aportan a su realidad cotidiana, y cómo se le da significado, y de esta manera, según lo expresado por Miguel Martínez (2006) encontrar la razón de los comportamientos y manifestaciones de los videojugadores.

Nuestra perspectiva de investigación se basó en un enfoque dirigido a puntos de vistas subjetivos: “Los puntos teóricos de referencia en la primera perspectiva se

basan en las tradiciones del interaccionismo simbólico y la fenomenología... En la primera perspectiva, son dominantes las entrevistas semiestructuradas o narrativas y los procedimientos de codificación y análisis de contenido” (Uwe Flick, 2015, p. 31).

Nivel de la Investigación

Ya establecido nuestro enfoque de investigación como el cualitativo, lo que se pretende alcanzar en el transcurso de la misma, es conocer el desarrollo y significado que poseen las distintas variables planteadas, y de esta manera nos proponemos detallar cómo son y se manifiestan las experiencias, situaciones y contextos de los videojugadores de League of Legends. El nivel de la investigación se caracterizó por ser “Exploratorio Descriptiva”.

Dado el desarrollo de este fenómeno, en el ámbito investigativo no existen muchas referencias de obras enfocadas en los MOBAS, por lo cual, este estudio se considera exploratorio, las cuales surgen: “cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (Hernández R, Fernández C y Baptista P, 2010, p.79). Existe una variada referencia cuando se trata de videojuegos tradicionales, aquellos en donde la actividad lúdica se reduce a la consola, la temática y el sujeto, pero este campo se comienza a ver más limitado cuando se refiere a juegos multijugador y aún más cuando nos centramos en la categoría de los MOBAS.

Además, se considera a la investigación por ser descriptiva, definida como: “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Hernández R, Fernández C y Baptista P, 2010, p.80). Así pues, conociendo las características del fenómeno, exponer cómo se

constituye su presencia en un determinado grupo social, mostrando los ángulos y dimensiones que adquiere el fenómeno en el contexto estudiado.

Las experiencias de juego, los significados que para ellos tienen y la cotidianidad de los videojugadores, son elementos de especial énfasis y que se buscó construir el sentido de los mismos en el desarrollo del estudio. Ciertamente, desde las década de 1960 del siglo XX la actividad académica ha venido realizando una cantidad cada vez más importante de investigaciones sobre el tema de los videojuegos, aunque el caso que nos planteamos ahora, está dentro de la categoría de los videojuegos de tipo multijugador de arena de batalla en línea⁶, que tomaron presencia en el escenario global desde 1998 con la creación de StarCraft, luego comenzaron a alcanzar mayor popularidad con el lanzamiento de Dota en el año 2003, hasta lograr un mayor posicionamiento en la población de videojugadores con la aparición de League of Legends para el año 2009.

Diseño de la Investigación

“En el enfoque cualitativo, el diseño se refiere al “abordaje” general que habremos de utilizar en el proceso de investigación” (Hernández R, Fernández C y Baptista P, 2010, p.492). La estrategia general que se planteó en el estudio, fue llevar a cabo un análisis de la interacción y socialización de los individuos durante el periodo de confinamiento por COVID-19, en donde se ven involucrados los videojuegos, así como los usos y significado que estos adquieren, para ello, se

⁶ Ver: Bárcenas, Lemus y Governatore (2019) Videojuegos MOBA como fenómeno Transmedia. el caso League of Legends como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias, Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital Vol. 8 (1), 2019: 92-118, Editorial Delirio, Salamanca, España.

Castañeda M (2017) Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG, Universidad de las Palmas Gran Canaria, España.

Cupaschoa V (2021) No es solo un juego: análisis de nuevas sociabilidades a través del videojuego League of Legends, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

implementó un diseño fenomenológico a nuestra investigación, tomando en cuenta que este diseño: “Considera que los seres humanos están vinculados con su mundo y pone el énfasis en su experiencia vivida, la cual aparece en el contexto de las relaciones con objetos, personas, sucesos y situaciones” (Álvarez-Gayou, 2003, p.86).

El diseño fenomenológico, permite analizar un fenómeno a partir de cómo lo viven los sujetos. Se busca convertir esas experiencias en un objeto que está en constante resignificación, al analizar conscientemente y con detenimiento lo vivido, dado a que las experiencias son efímeras y surgen de manera espontánea, de las cuales el sujeto en su mayoría no puede ejercer control sobre su génesis, solamente queda los recuerdos, las emociones, y sentimientos como la única unidad de información.

Existen dos premisas en la fenomenología U· Morse y L. Richards 2002]. La primera se refiere a que las percepciones de la persona evidencian para ella la existencia del mundo, no como lo piensa, sino como lo vive; así, el mundo vivido, la experiencia vivida, constituyen elementos cruciales de la fenomenología. La segunda señala que la existencia humana es significativa e interesante, en el sentido de que siempre estamos conscientes de algo, por lo que la existencia implica que las personas están en su mundo y sólo pueden ser comprendidas dentro de sus propios contextos. (Álvarez-Gayou, 2003, p.86)

Cabe destacar, que en este diseño busca descubrir el significado que un fenómeno adquiere para un individuo en particular, o para varias personas, indagando sobre la esencia de la experiencia vivida por la persona o el grupo. Para la fenomenología, los sucesos tienen una apariencia externa e interna, basadas en la memoria, la imagen y el significado.

Como felicidad, ira, pena, dolor, determinación, tranquilidad... De esta manera, en la fenomenología los investigadores trabajan directamente las unidades o declaraciones de los participantes y sus vivencias, más que abstraerlas para crear un modelo basado en sus interpretaciones como en la teoría fundamentada [...] Primero, se identifica el fenómeno y luego se recopilan datos de las personas que lo han

experimentado, para finalmente desarrollar una descripción compartida de la esencia de la experiencia para todos los participantes —lo que vivenciaron y de qué forma lo hicieron—. (Hernández R, Fernández C y Baptista P, 2014, p.493)

En el caso de la presente investigación, el enfoque se encuentra en analizar la incorporación del videojuego League of Legends, como herramienta de interacción y socialización de los usuarios durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-19, tomando como elementos claves las experiencias y significados personales. El diseño fenomenológico nos conlleva a poder ver al individuo dentro del videojuego, y el videojuego dentro del individuo, conformando estructuras que constituyen significado, las cuales son construcciones que cada sujeto elabora para sí.

Además, también atenderemos como marco referencial, lo propuesto por la postura del interaccionismo simbólico, la cual según lo expuesto Blumer descansa sobre tres elementos principales:

- Los seres humanos actúan respecto de las cosas basándose en los significados que estas tienen para ellos. Puede tratarse de cualquier ente que la persona note en su mundo: objetos físicos, como una silla o árboles; otros seres humanos, como su madre o el dependiente de una tienda; categorías, como los amigos o los enemigos; instituciones, como el gobierno o la Iglesia; ideales normativos, como la honestidad o la lealtad; actos de otros, como órdenes o críticas; y cualquier situación que un ser humano encuentre en su vida diaria.
- Los significados de tales cosas derivan de la interacción que la persona tiene con otros seres humanos.
- Los significados son manejados o modificados por medio de un proceso interpretativo que la persona pone en juego cuando establece contacto con las cosas. (Citado en Álvarez-Gayou, 2003, p.65).

Esta propuesta, nos permite comprender sobre qué elementos se sustenta la acción de los sujetos, y cómo este mismo regula su actividad interactiva con lo que ofrece su entorno, siendo la creación de significado subjetivo el elemento central de análisis. La investigación se caracterizó por ser “De Campo”, definida como: “aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información pero no altera las condiciones existentes” (Fidias Arias, 2012, p. 31). Los datos que sustentan el análisis llevado a cabo en la investigación, fueron obtenidos de fuentes primarias, el enfoque se centró en estudiar la experiencia de los videojugadores tal y como la vivieron durante la cuarentena, sin alterar las condiciones.

Sujetos de Análisis

En el desarrollo de una investigación de campo, es necesario acudir a las fuentes que ofrezcan los datos esenciales para responder a las principales interrogantes, en el presente caso, al tratarse del estudio de experiencias de vida, los datos necesitan ser extraídos de sujetos, pero los mismos deberán presentar las cualidades necesarias para que el análisis se ajuste a los objetivos planteados.

Una vez seleccionado el contexto de estudio, todos pudieran ser informantes, pero aquellos más respetados, conocedores del tema a profundidad, dispuestos y quienes han fomentado mejores lazos y relaciones personales con el investigador, se convertirán en informantes claves, llamados también actores sociales o participantes. (Alejo y Osorio, 2016, p.76-77).

Para la selección de los informantes claves, se tomó como requisito principal, que hayan sido jugadores activos de League of Legends durante el periodo de cuarentena por la pandemia de COVID-19, transcurrido entre los meses de marzo a

octubre del año 2020. Con un promedio de tiempo de juego mínimo de 90 minutos diarios, que equivale a 2 partidas en el modo de juego de la grieta del invocador. Además de ello, otro requisito a considerar, fue que el usuario haya participado activamente en el juego durante el año 2019 o desde años anteriores, a fin de poner en perspectivas las experiencias de los jugadores generadas en ambos contextos. El último requisito a considerar, fue la disposición del sujeto a participar de manera voluntaria en la entrevista, y mediante previa conversación, se acordó fecha y hora para realizar la entrevista.

Se entrevistó un total de 5 videojugadores de League of Legends, todos de nacionalidad venezolana, masculinos y mayores de edad, aunque no todos se encuentran residenciados actualmente en Venezuela, la selección de informantes masculinos, se debe en primer lugar a los lazos de relación que tenían con el investigador, además de presentar las características requeridas para el estudio, dentro del ámbito de League of Legends, la población de mujeres es reducida, y no se pudo establecer contacto con alguna de ellas mediante las referencias de los otros jugadores, por ende, la decisión de trabajar con informantes masculinos se debió a una cuestión de acceso. Las entrevistas fueron realizadas mediante videollamadas, debido a la localización de los informantes, uno se encontraba residenciado en Madrid (España), dos de ellos en Carabobo (Venezuela), y dos en Maracay (Venezuela). Las videollamadas fueron realizadas una por día, en las fechas siguientes: 26/07/2022, 27/07/2022, 29/07/2022, 30/07/2022 y 02/08/2022, con una duración promedio de cada una de 1 hora y 5 minutos. Y respondieron un breve cuestionario vía WhatsApp, donde suministraron algunos datos personales para realizar una ficha del informante.

La elección de los informantes en particular, fue por previo conocimiento con el investigador, y por referencia de uno de los entrevistados. Tuve la oportunidad de compartir personalmente con 3 de los entrevistados, y asistir a reuniones de juegos presenciales, y con los dos restantes, los conocí a través de uno de los informantes, y

pude interactuar dentro del juego y conformar equipos con ellos, aunque, después de realizar la entrevista, tuve la oportunidad de conocerlos personalmente. Esto causó que, al ponerme en contacto, hayan tenido la disposición de participar en la investigación y sentirse en confianza para compartir sus experiencias durante la entrevista. A continuación, se presentan los datos suministrados por los informantes:

Cuadro 1. Ficha de identificación e información de los sujetos de análisis.

Nombre y Apellido	Edad	Residencia	Tiempo Promedio de Juego en Cuarentena	Año de Inicio	Ocupación
Joseph González	24	Venezuela	4 horas	2018	Programador
Kevin González	27	Venezuela	5 horas	2017	Ingeniero Civil
Sergio Alen	23	España	8 horas	2018	Estudiante
Jorge Martínez	27	Venezuela	6 horas	2012	Programador
Elías Hidalgo	25	Venezuela	2 horas	2014	Ing. Computación

Técnica e Instrumento de recolección de información

Con base en los objetivos de estudio, y los propósitos de la presente investigación, se decidió emplear una técnica de tipo cualitativa, que se adecúe a los fines establecidos, y que nos permita lograr un acercamiento a las experiencias de nuestros sujetos de análisis. Tomando como referencia lo expuesto por Miguel Martínez (2006): “la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones” (p.128).

Para ello se empleó la técnica de la entrevista, que es definida como: “Una entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito. En la investigación cualitativa, la entrevista busca entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado, y desmenuzar los significados de sus experiencias” (Álvarez-Gayou

J, 2003, p.109). La entrevista permite comprender con mayor profundidad, la realidad del sujeto, y someter a análisis las categorías claves de investigación, utilizando el diálogo como un método de conocimiento que brinda mayor profundidad, espontaneidad y apertura de parte del individuo sujeto de estudio.

“Kvale (1996) señala que el propósito de la entrevista de investigación cualitativa es obtener descripciones del mundo vivido por las personas entrevistadas, con el fin de lograr interpretaciones fidedignas del significado que tienen los fenómenos descritos” (Citado en Martínez M, 2006, p.140). La intención de emplear esta técnica de recolección de información, es la de poder reconocer los significados que los videojugadores de League of Legends dan a sus experiencias, y puedan expresar de qué manera se desarrolla su interacción con el juego, y dentro de él.

Para el desarrollo de la investigación, se realizó un modelo de entrevista semiestructurada (Instrumento disponible en los anexos), la cual, se regía por una base de preguntas directas, formuladas en función de los objetivos y categorías de análisis de la investigación, que buscaban dar respuesta a las interrogantes principales. Esta técnica es definida como: “Las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (Hernández R, Fernández C y Baptista P, 2014, p.403). Esta técnica, también nos permitió dar margen a que el sujeto de análisis exprese conocimientos, experiencias e ideas que no se encontraban vinculadas directamente con el guion de la entrevista, dando paso a que surjan nuevas preguntas e interrogantes de parte del investigador, en función de cada contexto en particular. La entrevista semiestructurada, le ofrece al sujeto de análisis una sensación de comodidad, al dar fluidez a sus ideas y vivencias.

A continuación, se establecen las categorías de investigación y variables, en las cuales se fundamenta el instrumento de recolección de información, así como

también, se establecen las categorías de análisis, mediante las cuales se condujo el curso de la interpretación del fenómeno de estudio.

Cuadro 2. Categorías y Variables de la investigación.

Categoría	Variable	Definición	Categorías de Análisis
La presencia de League of Legends en la dinámica cotidiana del usuario.	Hábitos y Cotidianidad	Se refiere a las prácticas habituales de la persona en un contexto donde el videojuego está presente. Haciendo que el usuario dedique un número determinado de horas al día para la actividad lúdica. Adquiriendo el videojuego una posición influyente y clave, que toma presencia en las distintas etapas y procesos por los que vive el usuario.	<ul style="list-style-type: none"> - Incorporación del Videojuego en la rutina diaria. - League of Legends como habito cotidiano. - Cotidianidad del jugador antes de cuarentena. - Cotidianidad del jugador durante la cuarentena.
League of Legends como escenario de interacción y socialización.	Interacción y Socialización	Se refiere a la capacidad que tiene el videojuego, de proveer un espacio para la comunicación, acción y coordinación entre los grupos de jugadores. Además de generar nuevos lazos sociales, aprendizajes y experiencias que forman parte del desarrollo del individuo.	<ul style="list-style-type: none"> - La presencia de League of en la dinámica de los grupos de pares. - La interacción de grupo en League of Legends. - La supervivencia del grupo.
El significado de las experiencias de juego en el contexto del videojugador.	Significado de las Experiencias	Se refiere al sentido e interpretación, que los usuarios otorgan a las vivencias ocurridas dentro del juego, que forman parte del actuar cotidiano y se definen en función del contexto en que se produce.	<ul style="list-style-type: none"> - Significado de las experiencias de juego. - Las experiencias de juego en el contexto de cuarentena.

Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos Cualitativos

Con base en el enfoque de investigación, y en el diseño fenomenológico, el análisis se enfocó en la experiencia vivida del individuo, poniendo énfasis en la comprensión de los significados, el contexto y el proceso en el que están inmersos los informantes claves. El análisis de las entrevistas fue un proceso continuo, que inició desde el momento en que se realizó la reunión con los sujetos, en el transcurso de las narraciones, se fueron identificando ciertos aspectos claves que se recopilaron en un cuaderno de notas, que posteriormente sirvió para realizar un esquema que permitió agrupar a las cinco entrevistas en temas generales. Un recurso utilizado por el investigador, fue la grabación de las entrevistas realizadas con previa autorización por parte del informante, y posteriormente se realizó la transcripción de las mismas.

El procesamiento de los datos se llevó a cabo mediante la estrategia de categorización, se segmentaron las entrevistas en función de las tres categorías de investigación (**ver cuadro 2**), y se pudo precisar y agrupar los temas tratados de una manera más organizadas, ya que como se implementó un modelo de entrevista semiestructurada, al final de las reuniones surgían comentarios que respondían a la primera categoría, o que complementaban alguna respuesta realizada al inicio, esto permitió no perder de vista algún detalle importante y construir el sentido de lo que intentaba expresar el sujeto. Una vez realizado este paso, en cada una de las secciones, se identificaron temas comunes a partir de los cuales se respondían a las categorías de análisis (**ver cuadro 2**), y en función de ello se seleccionaron fragmentos de los relatos que expresaban de una manera más clara las ideas a resaltar.

El análisis de los datos se realizó en dos fases, la primera consistió en la interpretación directa del autor sobre el significado que arrojaban los relatos seleccionados, tomando como punto de partida para el análisis las categorías teóricas planteadas en el Capítulo I. Una vez realizada la primera interpretación, en la segunda fase se buscó ampliar y complementar el significado de las respuestas, con base en la

revisión de diversas fuentes documentales, a fin de definir y clarificar los conceptos centrales planteados.

Capítulo I

Los fundamentos de la acción en la vida cotidiana.

1.1 El Mundo de la Vida Cotidiana

Cada individuo que vive en el mundo se encuentra determinado por su historia de vida y por su experiencia inmediata, lo que indica que cada sujeto es un ser aquí y ahora, que se encuentra situado de manera particular en el mundo. Cada elemento que otorga significado a su existencia es único, así como cada experiencia de vida es única, su crianza, su formación, su cultura, sus intereses y motivaciones ofrecen el sentido necesario para su accionar. Las vivencias personales son interpretadas desde la perspectiva de como el individuo aprehende la realidad y comprende su relación con su contexto.

El transcurso de la vida, consiste en una serie de acciones cuya finalidad es la satisfacción de diversas necesidades, ya sea la alimentación, el descanso o incluso el entretenimiento. Sin embargo, los esfuerzos del hombre tienen un carácter transitorio e inacabado, llegando a ser imposible satisfacer definitivamente las necesidades, llegando así a convertir su accionar en una serie de repeticiones, hasta un punto estandarizados, creando de esta manera una rutina, en la cual su contexto inmediato se ve involucrado. El espacio que permite y en donde se desarrollan las distintas formaciones de estructuras de comportamientos, actividades y hábitos que están constantemente integrados al acontecer diario, y donde se ponen en práctica las distintas lógicas de acción es conocido como el mundo de la vida cotidiana:

El mundo de la vida cotidiana no solo se da por establecido como realidad por los miembros ordinarios de la sociedad en el comportamiento subjetivamente significativo de sus vidas. Es un mundo que se origina en sus pensamientos y acciones, y que está sustentado como real por éstos [...] Entre las múltiples realidades existe una que se presenta como la realidad por excelencia. Es la

realidad de la vida cotidiana. Su ubicación privilegiada le da derecho a que se la llame suprema realidad. La tensión de la conciencia llega a su apogeo en la vida cotidiana, es decir, ésta se impone sobre la conciencia de manera masiva, urgente e intensa en el más alto grado. Es imposible ignorar y aún más difícil atenuar su presencia imperiosa. Consecuentemente, me veo obligado a prestarle atención total. (Berger P y Luckman T, 1968, p.35:37)

Para Berger y Luckman la vida cotidiana se presenta como una realidad ya organizada desde antes de nuestra llegada a ella, manifiestan pautas de comportamiento e interacción independientes del sujeto, los cuales mediante el uso del lenguaje se hace posible la aprehensión de los significados, funciones, representaciones y conceptos ya establecidos de los fenómenos y objetos que están a mi alrededor. La cotidianidad es formada por la trama del transcurrir de los días y las horas, tal como lo expresan los autores: “La realidad de la vida cotidiana se organiza alrededor del "aquí" de mi cuerpo y el "ahora" de mi presente. Este "aquí y ahora" es el foco de la atención que presto a la realidad de la vida cotidiana” (Berger P y Luckman T, 1968, p.37).

Ante estas afirmaciones, es evidente que con el tiempo y las acciones se constituye lo cotidiano, “los individuos comienzan a pensar la realidad social a partir de sus propias necesidades, creando las condiciones para satisfacerlas y aprovechando las existentes que su medio le ofrece” (Fernández M, 2014, p.101). Para satisfacer la necesidad de descanso, se creó la cama, para satisfacer la necesidad de aseo, existe el jabón y el shampoo, para satisfacer la necesidad de alimento, están las frutas, verduras y animales, para satisfacer la necesidad de entretenimiento, encuentro los deportes o videojuegos.

Los acontecimientos que comúnmente suceden en la vida cotidiana, se estructuran en especies de rutinas ordenadas y automáticas, las cuales repetimos y actuamos sin cuestionar las razones detrás de las acciones, o el por qué las cosas están

dadas de una manera particular, la organización del quehacer durante el día, obedece una estructura de rutina, comer a ciertas horas del día, acudir a la jornada laboral, hacer las diligencias del hogar, atender a los hijos, practicar un deporte, asearse, realizar las compras, tomarse un momento de recreación, entre otros. Para Berger y Luckman, la vida cotidiana se presenta como una realidad compartida, es imposible hallarse solo en ella, haciendo que confluyan en ella las diferentes lógicas de acción y las representaciones simbólicas que los sujetos hacen de su contexto:

La realidad de la vida cotidiana se me presenta además como un mundo intersubjetivo, un mundo que comparto con otros. Esta intersubjetividad establece una señalada diferencia entre la vida cotidiana y otras realidades de las que tengo conciencia. Estoy solo en el mundo de mis sueños, pero sé que el mundo de la vida cotidiana es tan real para los otros como lo es para mí. En realidad, no puedo existir en la vida cotidiana sin interactuar y comunicarme continuamente con otros. (Berger P y Luckman T, 1968, p.38)

El mundo de la vida cotidiana, está construido sobre diferentes parcelas de acción, de donde cada individuo desarrolla su perspectiva de vida, cada persona actúa en torno a sus intereses, motivaciones y gustos, de esta manera podemos distinguir las realidades que están accesibles a nuestra manipulación corporal de las que no, es pues, en esa realidad accesible, donde puedo construir los significados que orientan mis actos y en donde se desarrolla la experiencia, como en las actividades que realizo en mi lugar de trabajo, o en los sitios que acudo para compartir con mis amigos, o en las diversas interacciones que hago en mi núcleo familiar.

En cambio, cuando una de esas parcelas se distancia de nuestro acceso, es decir, que se encuentra en otro nivel de proximidad, las otras realidades se presentan como zonas limitadas de significado, que se caracterizan por poseer sentidos y modos de experiencia confinados al mundo de la vida cotidiana, tal es el caso de los sueños, las teorías científicas, el cine, los videojuegos etc. Cada sujeto puede transitar por diversas realidades dentro del mundo de la vida cotidiana, de las cuales unas pueden

controlar más que otras, pero en todos los casos, cada una de ellas arroja una experiencia distinta, que se compagina dentro de lo que Alfred Schutz denominó como: “repositorio de conocimiento disponible al almacenamiento de objetividades de experiencias ya constituidas” (Schutz A, 1932, p.107).

El teatro proporciona una excelente ejemplificación de este juego de parte de los adultos. La transición entre las realidades se señala con la subida y bajada del telón. Cuando se levanta el telón, el espectador se ve "transportado a otro mundo", que tiene significados propios, ya un orden que tendrá o no mucho que ver con el orden de la 'vida cotidiana. Cuando cae el telón, el espectador "vuelve a la realidad", es decir, a la suprema realidad de la vida cotidiana en comparación con la cual la realidad presentada sobre el escenario parece ahora tenue y efímera, por vívida que haya sido la presentación de momentos antes. (Berger P y Luckman T, 1968, p.41)

Cada vez que una persona se interna en una de estas zonas limitadas de significado, se produce un cambio de atención dentro de la vida cotidiana, donde el sujeto desatiende los estímulos de la suprema realidad, así pues, un joven al sumergirse dentro del mundo de los videojuegos, puede olvidarse por un instante del estrés que le causan los exámenes finales de la universidad.

Todo este desenvolvimiento que un individuo puede tener dentro de la vida cotidiana, se logra gracias a las construcciones objetivadas del lenguaje, estas zonas de significado lingüístico, permite el desarrollo de un mundo intersubjetivo, mediante la organización y reconocimiento de los objetos de la realidad, con base en objetivaciones, de manera que se hace posible la interacción social, e incluso, las construcciones de las narrativas son las que hacen posible la inmersión del sujeto dentro de otras realidades, como el caso de los videojuegos, logrando conectar con la estructura de significado que deriva de dicha parcela.

El mundo de la vida cotidiana es el escenario que propicia las diversas acciones e interacciones en que incurren los sujetos, por ende, la razón fundamental

de que esta sea una categoría de análisis dentro de nuestra investigación, es porque los videojuegos han sido incorporados como actividad fundamental en la rutina de muchos sujetos, debido a la transformación que las medidas de confinamiento trajeron a la dinámica cotidiana, produciendo que el jugar se convierta en una acción principal y esencial, al suspender los deberes y responsabilidades a los que los sujetos estaban habituados, siendo una herramienta predilecta por muchas personas para satisfacer sus diversas necesidades, bien sea de entretenimiento, o descanso, o alivio, puesto que las diversas emociones y sentimientos que se experimentan en la acción de jugar, llegan a ser de especial importancia dentro del desenvolvimiento del sujeto.

1.2 El Rol: Una guía para la acción

El rol es un concepto que se encuentra muy internalizado en el vocabulario que emplean las personas en su cotidianidad, a menudo asociamos este término con la encarnación que un actor de teatro o cine debe hacer sobre el papel que le corresponde, esta concepción no se encuentra para nada alejada de la realidad, ya que la palabra rol tiene su origen en el vocablo latín “rotulus” que significa “rollo de pergamino” o “manuscrito enrollado”, dando a entender que el rol es una especie de guion mediante la cual los distintos actores sociales desarrollan su presentación en la vida cotidiana.

La institucionalización de los roles⁷, permite establecer un orden social a medida que las conductas son orientadas, estratificadas y organizadas, y así determinar los diferentes tipos de relaciones que se generan; si una persona

⁷ Según Berger P y Luckman T (1968) esta institucionalización es producida por las “tipificaciones de los quehaceres propios” que como sociedad establecemos sobre las conductas rutinarias durante el ejercicio de una función, así pues, a medida que un individuo comenzó a realizar prácticas para mejorar la salud de otros, progresivamente sus acciones se estandarizaron en el “quehacer” médico, formándose así un rol, ya que existe un patrón de conducta a seguir que es accesible para el desempeño de otras personas.

desempeña al mismo tiempo el rol de abogado y de padre, la relación que esta adquiere con un cliente, será muy distinta a la relación que tendrá con su hijo, y en ocasiones, motivado a su rol, dejará de relacionarse con ciertos actores porque existe una estratificación social en donde se encuentra situado.

Como ya hemos visto, los orígenes de cualquier orden institucional se encuentran en las tipificaciones de los quehaceres propios y de los otros, lo que implica que los objetivos específicos y las fases entremezcladas de realización se comparten con otros, y, además, que no solo las acciones específicas, sino también las formas de acción se tipifican. Esto significa que habrá que reconocer no solo al actor en particular que realiza una acción del tipo X, sino también a dicha acción como ejecutable por cualquiera al que pueda imputársele admisiblemente la estructura de relevancias en cuestión. (Berger P y Luckman T, 1968, p.94)

Así pues, la facultad de que un conjunto de prácticas sea admisible por otras personas a pesar del carácter subjetivo que un actor pueda añadirle a su rutina, hace que se genere una especie de guion y texto a través de objetivaciones lingüísticas, que perpetúan tales prácticas en la vida cotidiana. Para Berger y Luckman, el rol produce una identificación del yo con la acción que se desarrolla, en cierto modo, se le añade sentido y significado a las prácticas que cotidianamente realizamos, porque existe un orden constituido que brinda al individuo la seguridad y confianza de que sus acciones son bien recibidas.

Al mismo tiempo, los actores demandan del conjunto social la debida confianza sobre las actuaciones que se le ofrecen: “Cuando un individuo desempeña un papel, solicita implícitamente a sus observadores que tomen en serio la impresión promovida ante ellos. Se les pide que crean que el sujeto que ven posee en realidad los atributos que aparenta poseer” (Goffman E, 1981, p.29). La identificación que la persona genera con el rol que ostenta, llega a constituirse como parte integral de su personalidad, de su razón de ser en el mundo, el rol es ese yo que quisiéramos ser, por ende, confiar en el rol de alguien sería equivalente a confiar en él mismo. Aunque el

asumir un rol, no presupone la capacidad de ejecutarlo de manera correcta, antes bien, se deben poseer los requisitos y habilidades para desempeñarlo, desarrollar un rol implica adherirse a él, e interiorizarlo para manifestarlo en nuestras prácticas cotidianas.

“Al fin, nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (Goffman E, 1981, p.31). Para Goffman, el significado de la palabra persona está profundamente ligado con el concepto de máscara, dejando ver que lo que hace al individuo no es lo que “es”, sino lo que “hace”. Simplemente todo nuestro desarrollo en el mundo se encuentra en las cantidades de máscaras que asumimos con el rol que elegimos, es decir, que una misma persona es contador cuando realiza su ejercicio profesional, es padre cuando cuida de su hijo en casa, es mecánico cuando realiza reparaciones a su vehículo, es estudiante cuando acude a la universidad, es vendedor cuando ofrece su trabajo a otros etc. De esta manera, el individuo serviría como portador de la máscara, y el carácter como ese “YO” que se integra con la máscara formando una unidad.

Las actuaciones de los individuos, por lo general, obedecen un principio de causalidad, debe existir un móvil, una motivación, un impulso, o surgen en respuesta a algún estímulo, muy difícilmente las acciones se producen de manera espontánea. Para que el rol pueda adquirir un sentido, debe ser contextualizado y acompañado de otros factores que le otorgan significado. Entre estos factores, Goffman destaca principalmente el medio (*settings*) la apariencia (*appearance*) y los modales (*manner*).

En primer lugar, se encuentra el medio (*setting*), que incluye el mobiliario, el decorado, los equipos y otros elementos propios del trasfondo escénico, que proporcionan el escenario y utilizaría para el flujo de acción humana que se desarrolla ante, dentro o sobre él. En términos geográficos el medio tiende a permanecer fijo, de manera que los que usan un medio determinado como parte de su actuación no

pueden comenzar a actuar hasta haber llegado al lugar conveniente, y deben terminar su actuación cuando lo abandonan. (Goffman E, 1981, p.34)

La designación que el autor le otorga al medio como *setting*, le otorga el carácter de ser un espacio configurable, presenta la particularidad de que permanece estático, y propicia las condiciones para comenzar a desempeñar un rol una vez estando allí, e instantáneamente abandonar mi rol cuando nos marchamos del lugar, así pues, cuando ingreso a un salón de clases, tanto mi auditorio como el espacio físico, me condicionan para que asuma mi rol de profesor, y cuando me alejo del salón debo despojarme de mi mascara de profesor para colocarme la máscara de padre al asistir a una reunión del colegio de mi hijo.

La perspectiva del medio como *settings*, también apunta a que el entorno es capaz de configurar lo que Goffman define como la fachada⁸ (*front*) del individuo, modificando la conducta de la persona de acuerdo al contexto presentado, de esta manera, cuando alguien acude a la cancha de futbol, normalmente se viste con ropa deportiva, que le permita mayor movilidad, y sus acciones estarán en constante actividad porque su medio le promueve que corra, salte, grite etc. Pero cuando deja la cancha, y acude a una iglesia, se le implica tácitamente que su conducta no puede ser la misma que tuvo en la cancha de futbol, y se le exige que su comportamiento y vestuario, sea acorde a los de un feligrés, debe vestir con camisa manga larga y corbata, y mantenerse en calma y silencio durante el desarrollo de la misa.

Por otro lado, la apariencia “se refiere a aquellos estímulos que funcionan en el momento de informarnos acerca del status social del actuante” (Goffman E, 1981, p.36). La apariencia conforma el conjunto de signos que transmiten la información con respecto a la acción que se pretende realizar, por ende, al entrar en la sala de un

⁸ La fachada según Goffman, son todos aquellos signos que acompañan al individuo de manera prefijada, como la edad, el sexo, la raza, sus rasgos personales, los gestos corporales, el tamaño, la vestimenta entre otros.

hospital, podemos identificar quien es el médico, gracias a la larga bata blanca, los guantes en las manos y el estetoscopio en el cuello que utiliza, y al mismo tiempo identificar quien es el paciente por los pantalones cortos y camiseta deportiva. La apariencia tiende a encontrarse ligada con los modales, porque al ver una persona con bata de médico, normalmente se espera que se comporte de manera profesional, educada, atenta y que muestre interés por la salud del paciente, en este sentido, los modales (*manner*) “funcionan en el momento de advertirnos acerca del rol de interacción que el actuante esperará desempeñar en la situación que se avecina” (Goffman E, 1981, p.36), los modales son las pautas de conductas que se emplean durante la interacción, el tipo de lenguaje, las aptitudes que asumidos en determinada situación, y deben estar en sintonía con la apariencia, durante el desempeño del rol.

Además de la previsible compatibilidad entre apariencia y modales esperamos, como es natural, cierta coherencia entre medio, apariencia y modales. Dicha coherencia representa un tipo ideal que nos proporciona una forma de estimular nuestra atención respecto de las excepciones e interesarnos por ellas. (Goffman E, 1981, p.37)

Para Goffman, la coherencia entre el medio, la apariencia y los modales, constituye el tipo ideal de lo que él define como “fachada social”, que pasa a ser una tipificación abstracta y general, que Berger y Luckman definen como “El Rol”, que contiene los vínculos sociales normativos, es decir, reglas, valores, definiciones, representaciones colectivas, formas de organización y control social etc. La fachada social, obedece a uno de los principios Durkheimianos, de ser una unidad abstracta externa y coercitiva, de manera que, cuando elegimos interpretar un rol, ya existen un conjunto de pautas que se me imponen, y una demanda social implícita.

Además del hecho de que diferentes rutinas pueden emplear la misma fachada, hay que señalar que una fachada social determinada tiende a institucionalizarse en función de las expectativas estereotipadas abstractas a las cuales da origen, y tiende a adoptar una significación y estabilidad al margen de las tareas específicas que en ese momento resultan ser realizadas en su nombre. La fachada se convierte en una

«representación colectiva» y en una realidad empírica por derecho propio. (Goffman E, 1981, p.39)

La aplicación de los roles en la dinámica social, busca simplificar y estandarizar las acciones cotidianas, para que así el hombre pueda encontrar estabilidad en sus actividades, y aliviar la carga psicológica que presupone realizar un acto valiéndose de su propia voluntad y decisiones, así, cuando una persona decide asumir un rol, descubre que ya existe una estructura previamente elaborada, que le impone una fachada, le sitúa en un área dentro de la distribución social de conocimiento, le otorga una tarea dentro de la división del trabajo, y se espera que cumpla con su papel asignado, porque de ello se nutre el ecosistema social; los roles entonces, no son creados por el individuo que lo adopta, sino que son elegidos por estos.

Asumir un rol —explica Goffman— significa desaparecer completamente en el sí mismo virtual elaborado por la situación, exponerse a la percepción de otros mediante la propia imagen y confirmar expresivamente la propia aceptación de ella. Asumir un rol significa ser subsumido por éste» (ibídem: 106). La asunción implica adhesión «con el corazón y con la cabeza» y la explícita voluntad «de abandonarse en el rol y aprovechar las ventajas en términos de identidad de lo que puede dar. (ibídem: 87-88) (Citado por Herrera y Soriano, 2004, p.66)

De esta manera, la persona se encuentra en una situación donde su individualidad debe ser puesta en servicio de la función que socialmente se le atribuye, y asimismo adquirir una variedad de sí mismos sociales, que pueden ser alternados a medida que desarrolla su interacción con los demás.

1.3 La acción intersubjetiva mediada por el lenguaje.

Hasta donde se ha venido desarrollando el presente capítulo, podemos converger en un concepto fundamental para otorgar un poco más de sentido a lo que se ha denominado como los fundamentos de la acción en la vida cotidiana, y es que la vida cotidiana de por sí, se nos presenta como un todo organizado, y el medio por el cual podemos alcanzar a racionalizar los distintos componentes de este mundo es a través del lenguaje. La cotidianidad al ser una realidad construida e interpretada, necesita que podamos acceder a sus múltiples significados, para hacer posible la interacción entre los diversos actores.

“La realidad de la vida cotidiana no solo está llena de objetivaciones, sino que es posible únicamente por ellas” (Berger P y Luckman T, 1968, p.51), otorgamos una unidad abstracta a estas objetivaciones, con el fin de construir un contexto, que sirva de referencia para nuestro actuar en el mundo, el lenguaje posibilita un fluir ordenado de la vida, al simplificar un conjunto de conocimientos, sentidos y significados, a través expresiones lingüísticas, de tal forma que podamos otorgar una palabra para convertir el caos interpretativo de la realidad social, en ámbitos finitos de sentidos.

Todo está, social, cultural e históricamente estructurado, con el objeto de crear un mundo ordenado lo suficientemente equilibrado como para ejecutar acciones automáticas que, como producto de una economía de esfuerzo físico y mental, garanticen el sostenimiento de las rutinas habituales de la vida cotidiana, así como la capacidad para enfrentar nuevos desafíos intelectuales y físicos de mayor envergadura, sin tener que decidir cada vez lo que tenemos que hacer. (Amodio E y Bethencourt M, 2005, p.16)

Todo lo conocido, es todo aquello que se puede transmitir mediante el lenguaje, a medida que el individuo crece, su desarrollo y desenvolvimiento en el mundo está determinado por la incorporación de un número cada vez mayor de

lenguajes a sus diferentes rutinas, así pues, cuando decide interpretar un rol, está adquiriendo un lenguaje y privilegiándolo durante el transcurso de la interacción social. Alfred Schutz (1932) destaca que la vida cotidiana se nos impone como un mundo material y un mundo de sentidos, que necesita ser interpretado, por ello, plantea que el lenguaje se constituye como ese vínculo que permite acceder al sentido de lo que el otro quiere transmitir, estructurándose el lenguaje, en diversos sistemas de significaciones.

Existe un reservorio general de conocimiento, que se presenta como un lenguaje que es accesible a todos, o como lo denomina Schutz, un acervo de conocimiento, pero al mismo tiempo, ese conocimiento posee una clasificación social, ejemplificada en el tipo ideal que él denominó como el experto, el hombre común y el ciudadano bien informado, así pues, los distintos actores pueden ostentar estos tres títulos dependiendo del ambiente comunicativo en donde se encuentren, un individuo cuando se ubica en un ámbito de conocimiento restringido, puede ser un experto si trata de asuntos financieros, porque se ha especializado en el ámbito contable, administrativo, económico y domina el lenguaje de su esfera científica. En este sentido, el actor trasciende el conocimiento de receta asignado a esa ámbito de significado, pero a su vez, puede ser un hombre común cuando se trata de asuntos de mecánica automovilística, porque simplemente le basta con usar el sentido común y no le interesa conocer todos los detalles técnicos sobre el automóvil, solo le interesa saber que existen expertos para resolver cualquier inconveniente con el auto, y al mismo tiempo, puede ser un ciudadano bien informado cuando se trata de asuntos deportivos, ya que sigue a diario los resultados, está atento a los eventos y competiciones, y procura de alguna manera trascender las pretensiones de un hombre común, e incorpora este lenguaje en su haber, aunque no de una manera como lo haría el experto.

“Como la vida cotidiana está dominada por el motivo pragmático, el conocimiento de receta, o sea, el conocimiento que se limita a la competencia

pragmática en quehaceres rutinarios ocupa un lugar prominente en el cúmulo social de conocimiento” (Berger P y Luckman T, 1968, p.59). Para que exista un orden social, debe existir un entendimiento entre las distintas distribuciones de conocimiento que plantea Schutz, para que así, con base en los saberes propios que presuponen un rol, pueda alimentarse la praxis en la dinámica cotidiana, por ello, los alumnos deben estar en consonancia con lo transmitido por el profesor, para que pueda existir la educación, el simple aficionado a la mecánica debe entender el manual de instrucciones para poder armar el motor de un auto, de este modo, el quehacer social se encuentra determinado por la conciliación de lenguajes de los diversos grupos.

Habermas (1981) indica que el factor comunicativo del lenguaje, hace posible el desarrollo de las diversas relaciones e interacciones sociales, permitiendo la coordinación de la acción, advierte que usualmente se extiende la perspectiva de asimilar la acción con el habla y la interacción con la conversación, a saber, el concepto que propone de acción comunicativa pone en énfasis en el carácter del entendimiento dinámico que tiene por finalidad llevar a cabo una acción, así pues, los diversos sistemas de significaciones que plantea Schutz, pueden conciliarse y establecer una dinámica social coordinando los diversos sentidos e intereses que involucran sus actividades. “En realidad, el entendimiento lingüístico es sólo el mecanismo de coordinación de la acción, que ajusta los planes de acción y las actividades teleológicas de los participantes para que puedan constituir una interacción” (Habermas J, 1981, p.138).

Se puede afirmar que el lenguaje es uno de los componentes claves de la realidad social, o incluso insistir que en gran medida la realidad social es lenguaje, ya que nuestras interacciones con el mundo se encuentran en una constante co-realización de movimientos corporales con operaciones del habla; esta realidad, influye directamente sobre la vida de los sujetos, de la misma manera que las acciones de estos producen efectos sobre dicha realidad, siendo estimuladas,

coordinadas y preservadas a través de un medio abstracto, lo que implica que el sentido del orden y la dinámica social es adquirido a través del lenguaje.

En efecto, continúa Mills, «la función de las palabras es la mediación de la conducta social», y es esta misma conducta (las «acciones socialmente coordinadas») quien define y redefine los significados de los símbolos. El significado de las palabras depende, pues, de dicha función mediadora y de las conductas efectivamente mediadas; dicho en otros términos, las interpretaciones dominantes en la conducta social atribuyen significados a las palabras. Y una interpretación es dominante cuando resulta de pautas de conducta organizadas en torno a símbolos, de suerte que determinan sus significados, con frecuencia a través de conflictos culturales. (Beltrán M, 1990, p.35-36)

La razón de las objetivaciones que conforman la vida cotidiana, se encuentra en el consenso social que otorga los significados a los símbolos que conforman la realidad, para que, solamente utilizando los símbolos comunes a un grupo, pueda un actor comunicarse, de esta manera, el lenguaje para Mills, funciona como un mecanismo que acomoda las conductas individuales a un conjunto de pautas reglamentadas por el entorno social, siendo pues los significados, otorgados previamente con base en una creación colectiva, “nuestra conducta y percepción, nuestra lógica y nuestro pensamiento, entran dentro del control de un sistema de lenguaje. Junto con el lenguaje, adquirimos una serie de normas y valores sociales”. (Mills S, 1964 citado en Beltrán M, 1990, p.36)

Vivimos cada día en un mundo donde constantemente estos símbolos y significados son abstraídos de las experiencias cotidianas e incorporados al lenguaje que comúnmente empleamos, la praxis cotidiana, conlleva una relación dinámica entre el pensamiento y los fenómenos propios de la realidad, que generan, en este constante y repetitivo proceso un conjunto de múltiples tipificaciones, que de algún modo, ofrecen contenidos en los que podemos situar nuestras acciones, a su vez que,

nos incorporamos a las interacciones con otros, por el simple hecho de compartir un significado en concreto.

El lenguaje también tipifica experiencias, permitiéndome incluirlas en categorías amplias en cuyos términos adquieren significado para mí y para mis semejantes. A la vez que las tipifica, también las vuelve anónimas, porque por principio la experiencia tipificada puede ser repetida por cualquiera que entre dentro de la categoría en cuestión. Por ejemplo, tengo una disputa con mi suegra. Esta experiencia concreta y subjetivamente única se tipifica lingüísticamente en la categoría "dificultades con la suegra". Así tipificada adquiere sentido para mí, para otros y, presumiblemente, para mi suegra. La misma tipificación, como quiera que sea, entraña el anonimato. No solo yo sino cualquiera (más exactamente, cualquiera dentro de la categoría de yerno) puede tener "dificultades con la suegra". De esta manera, mis experiencias biográficas se incluyen constantemente dentro de ordenamientos generales de significado que son reales tanto objetiva como subjetivamente. (Berger P y Luckman T, 1968, p.55-56)

El lenguaje hace accesible la subjetividad a los otros y viceversa, además funciona como un gran depósito que conserva los significados, conocimientos y experiencias constituidas colaborativamente en el curso de la interacción social, a saber, el lenguaje representa nuestra capacidad humana para simbolizar y crear significado, y es soporte material para que estos elementos puedan trascender el "aquí y ahora" de donde se producen, por medio de tipificaciones históricas se puede conocer las prácticas comunes de los diversos sistemas de gobierno que entran en la categoría de "populistas", también, a través de relatos biográficos se conocen las motivaciones y operaciones de los delincuentes que entran en la categoría de "cuello blanco", y así, con escuchar el simple título de "profesor" que se le asigna a una persona, se reconoce los contenidos de su praxis establecida y las exigencias sociales que implica este rol.

"La vida cotidiana, por sobre todo, es vida con el lenguaje que comparto con mis semejantes y por medio de él" (Berger P y Luckman T, 1968, p.53), aunque el

lenguaje no sea en sí mismo la base de la experiencia, hace posible la misma mediante el entendimiento de mi entorno, ya que no puedo catalogar a una situación como vivida, si no soy capaz de comunicarla o de entender los diversos significados que surgen, de tal manera que, somos conscientes y comenzamos a albergar recuerdos de nuestras experiencias una vez que podemos reconocer ciertos aspectos del lenguajes en etapas tempranas de nuestra vida, muy difícilmente nos resulta recordar algo cuando no podemos incorporar un lenguaje, como en el caso de los recién nacidos. Somos conscientes cuando podemos dirigir nuestras acciones considerando el resto de los componentes sociales, así pues, dentro de todos los grupos donde me desenvuelva, debo utilizar el lenguaje como mediador sobre mis acciones.

1.4 Hacia una definición de experiencia

Para llegar a comprender a fondo las concepciones en torno a las experiencias de juego de los videojugadores, es importante delimitar conceptualmente aquello a que haremos referencia como “la experiencia”. Ciertamente esta noción tiene un uso generalizado en el ámbito cotidiano, y se le otorga desde el sentido común una definición ya establecida, aunque, esta encierre una concepción polisémica. Los significados que encierra este término pueden apuntar hacia la acumulación de conocimientos, como también hacia la puesta en prueba de esos conocimientos (experimentación), en este caso construiremos una percepción de la experiencia fundamentada en lo enunciado por Guzmán y Saucedo (2015) en su artículo titulado *Experiencias, Vivencia y Sentidos en torno a la escuela y a los estudios*:

Nos referimos a la experiencia desde los abordajes que toman en cuenta las vivencias y los sentidos y que reconocen la capacidad de los sujetos de reconstruir significados, ya sea a través de ponerlos en acción o de narrar su experiencia, es decir, que se colocan desde la dimensión subjetiva. (Guzmán y Saucedo, 2015, p.1023)

La experiencia tiene su aparición cuando el sujeto en su quehacer en el mundo establece una interacción con su contexto, en definitiva, con algo que no es el mismo, de la cual carece de todo tipo de control, de esta manera las experiencias tienen un carácter inesperado, azaroso y cargado de incertidumbre, en contraste con la experimentación en donde el sujeto posee control sobre las acciones, y sus resultados son predecibles, esperados y causales. Dewey J (2004) enmarca a la experiencia como aquella que: constituye la totalidad de las relaciones del individuo con el medio ambiente (en Guzmán y Saucedo, 2015, p.1024). Sin embargo, Larrosa J (2006) la delimita como: “eso que me pasa” (Larrosa J, 2006, p.88). La experiencia toma una categoría existencial que se sustenta en el ser y estar enmarcado por un contexto, es decir, tener una evolución en el tiempo y ocupar un lugar en el espacio, al mismo tiempo que enfrenta con otros objetos o sujetos.

La visión que plantea Gendlin sobre la experiencia, la sitúa en un contexto cambiante, y marcada por una corriente continua de sentimientos y emociones, e introduce el campo fenoménico del individuo como el determinante de la experiencia, puesto que los sucesos para el hombre son sentidos antes que conocidos, pensados o verbalizados. “Una persona en un momento dado es interacción-con, es un miedo-de, una esperanza-de, un enfado-por, un tratar-de, un rechazo-de... Por eso la experiencia que sentimos es tan compleja, es la vida en toda su complejidad de situaciones” (Gendlin, 1997, en Barceló T, 2015, p.7).

La definición que proponen Gendlin y Larrosa supone en primera instancia un acontecimiento, lo que abre paso a una relación de alteridad para que pueda producirse la experiencia, de tal manera que *eso que me pasa* tiene un asidero sobre el otro, pero el lugar de la experiencia se restringe al sujeto, al compendio de sus ideas, vivencias, sentimientos, sensaciones y significados, lo que hace que se constituya de vivencias subjetivas en relación con lo otro:

No hay experiencia, por tanto, sin la aparición de un alguien, o de un algo, o de un eso, de un acontecimiento en definitiva, que es exterior a mí, extranjero a mí, extraño a mí, que está fuera de mí mismo. (Larrosa J, 2006, p.89)

De esto Larrosa reconoce tres principios que giran alrededor de la experiencia, la subjetividad, reflexividad y transformación (Larrosa J, 2006, p.90). La experiencia se constituye de vivencias individualizadas, por lo que resulta improbable asimilar las interacciones con el exterior que tienen otros que no soy yo, por lo tanto, no puedo tener las vivencias de otros porque mi relación con el mundo está mediada por mi subjetividad, cada quien sufre y padece las situaciones que les acontecen, las vivencias son singulares y no pueden repetirse. Por ello, Oyarzun P (1998) otorga a la experiencia el tópico de la intransferibilidad, ninguna persona puede transferir su experiencia a otro:

Los padres quieren ahorrarle a sus hijas e hijos los dolores, las frustraciones y las penas, pero deben rendirse al fin a la evidencia que ya habían adivinado desde un comienzo: que en cada cosa es preciso hacer la prueba por sí mismo. (Oyarzun P, 1998, p.127)

La experiencia es reflexiva en tanto que se constituye de actos, vivencias y momentos, estos ofrecen una base interpretativa para que el sujeto comprenda su acción, Dewey J (2010) coloca la categoría de continuidad, como la base de la diferenciación de las experiencias, de la que deriva no solo un conocimiento, sino nuevos modos de actuar. Un niño al experimentar la reprensión de un adulto por haber corrido con unas tijeras, causará en él un repensar sobre sus acciones, que hará que se enmiende el comportamiento para futuras situaciones, así el sujeto tiene una evolución y desarrollo en su manera de habitar en el mundo.

En toda experiencia hay un recuerdo del pasado y en el recuerdo de la experiencia pasada hay una nueva experiencia, diferente, única. Pero en toda experiencia de finitud hay también futuro, posibilidad de ser de

otro modo, cambio e innovación. (Mélích, 2002, en Guzmán y Saucedo, 2015, p.1026)

Las cosas que vivimos y la manera en cómo las vivimos, hacen que los significados sobre ello no solo se formen, sino también que se transformen, el sujeto se encuentra abierto a interactuar de otros modos según lo determinado por sus vivencias; la experiencia resulta ser un recorrido, un pasaje o un viaje, que marca la estadía del sujeto en el mundo en diferentes momentos, causando una transformación a medida que el individuo acumula experiencias.

Hay que destacar, que a diferencia de Gendlin, la experiencia para Larrosa se da cuando las vivencias impactan al sujeto, es decir, cuando lo mueven emocional y cognitivamente, ya que la cotidianidad se constituye de vivencias rutinarias, naturalizadas, acciones que dejan de ser atendidas o pensadas, de esta manera las experiencias son aquellas vivencias que aportan significado a la cotidianidad del individuo. Al encerrar estos tres principios de la experiencia, se abre paso a la comprensión que Francois Dubet define como lógica de acción, y la combinación de una serie de lógicas de acción da paso a la construcción de la experiencia social.

Para Dubet F (2010) la experiencia es una manera de sentir y de ser invadido por diversos estados emocionales, que logran advertir al sujeto que no es dueño de sí, que existe otro que lo afecta, pero esto supone solo una interpretación emocional de la experiencia, “a esta representación emocional de la experiencia se yuxtapone un segundo significado: la experiencia es una actividad cognitiva, una manera de construir lo real y, sobre todo, de verificarlo, de experimentarlo” (Dubet F, 2010, p.86). Así pues, la experiencia social puede concebirse como la superposición de la sociedad sobre la conciencia individual, en donde el sujeto olvida su Yo, para formar parte de una vivencia compartida, la cual según Larrosa tiene un impacto ya no solamente en el sujeto, sino en la colectividad.

La propuesta de Dubet coloca al sujeto como el constructor del sentido de sus prácticas, que conserva cierta autonomía frente al sistema social, siendo esta libertad del individuo lo que da fe de la experiencia, y la encargada de la necesidad de administrar varias lógicas de acción. A diferencia de Larrosa, Dubet propone como experiencia social no aquello que nos pasa, o aquel mismo acontecimiento compartido, sino más bien una construcción social derivada de la combinación simultánea “de varias lógicas de la acción, que remiten a diversas lógicas del sistema social, que ya no es entonces un sistema social, sino la copresencia de sistemas estructurados por principios autónomos” (Dubet, 2010, p.85).

1.5 La experiencia como base de la realidad

Según la perspectiva de Soren Kierkegaard “la vida no es un problema que deba resolverse, sino una realidad que debe experimentarse” (citado en Cruz J, 2017, p.348). Se puede considerar que la experiencia se constituye como la base de la realidad, bien sea porque percibamos los estímulos del mundo físico, como el aire, los árboles, los colores, los aromas, o que también comprendamos los signos y símbolos que funcionan para el desenvolvimiento en la vida cotidiana, como los nombres de los colores o el significado que tienen los colores en un semáforo, todo lo que sustenta nuestra historia como individuos, se encuentra cimentado en la experiencia.

La experiencia comprende un doble carácter, funcionando como interiormente sentida y situacionalmente vivida, y de alguna manera se encuentra siempre vinculada a la interacción. Emociones, síntomas, hábitos, comportamientos o ideas circulan por los hilos de las redes que formamos como sociedad (Hernández D, 2013, p.65). Para Hernández la influencia que la sociedad ejerce sobre el individuo posee un punto fuerte sobre sus acciones, de alguna manera la sociedad nos enseña a cómo movilizarnos en su universo simbólico, aunque en ocasiones no sea un acto

debidamente racionalizado, en esto concuerda con Durkheim (1895) cuando advierte que lo observado como producto de una coerción social en nosotros, no es en realidad un sentimiento inspirado por la sociedad, sino la misma sociedad subjetivada. La interacción con el entorno social genera experiencia, y esta a su vez comprende un reservorio de información en el cual se sustenta el significado.

La conglomeración de estímulos hace que el individuo pueda reconocer la carga simbólica que comprenden las relaciones; la experiencia en este sentido, difiere del conocimiento en cuanto a que nuestro cuerpo registra la experiencia a modo de sensaciones, y no a modo de contenido; la fusión de experiencia y conocimiento logran la identificación de los signos que se desprenden del otro, haciendo posible tanto la alocución como la interpretación de las significaciones simbólicas.

La experiencia sustenta toda nuestra existencia, porque mediante ella nos reconocemos a nosotros mismos en relación con la historia, el mundo y las demás personas. De ahí que la recuperación sistemática de la experiencia, a partir de su análisis y reflexión, pueda devenir una plataforma que nos permita la construcción de sentido de la propia existencia. (Barceló T, 2015, p.6-7)

Las conexiones que establecemos entre la realidad física y el mundo simbólico, se encuentra siempre mediada por nuestro sistema sensorial, de esta manera interpretamos la conexión entre ambos medios; aunque bien, ahora la trasmutación de lo real a lo simbólico y viceversa, comienza también a pertenecer a los dominios del videojuego; la misma relación la interpreta Nietzsche (1873) cuando recalca que los objetos no son interpretados más allá que en relación al sujeto mismo, y nos convertimos en creadores audaces de significado, aunque no nos demos cuenta realmente de la esencia primitiva del objeto; por ende, el carácter antropomórfico del hombre corresponde a la necesidad de organizar la naturaleza a través de una fuente universal de verdad, en este sentido, sería el significado; ser veraz entonces amerita

necesariamente utilizar un lenguaje simbólico, el cual permite sacarnos del caos para comprender la diversidad de la realidad al reunirla.

Para Nietzsche, lo simbólico en el entorno social tiende a olvidarse que lo es, y se transforma instantáneamente en verdad, producida por la experiencia; este proceso de canonización de lo simbólico, tiene su efecto en el uso, que al perder su fuerza sensible queda relegado al imaginario colectivo como objeto de veracidad, tanto en el lenguaje como en la experiencia, la adhesión del universo simbólico al mundo físico queda reflejado en las afirmaciones de Cassirer (1967):

El hombre no puede enfrentarse ya con la realidad de un modo inmediato; no puede verla, como si dijéramos, cara a cara. La realidad física parece retroceder en la misma proporción que avanza su actividad simbólica. En lugar de tratar con las cosas mismas, en cierto sentido, conversa constantemente consigo mismo. Se ha envuelto en formas lingüísticas, en imágenes artísticas, en símbolos míticos o en ritos religiosos, en tal forma que no puede ver o conocer nada sino a través de la interposición de este medio artificial. (Cassirer, 1957, p.26)

Para Cassirer la existencia no se haya sobre crudos hechos, sino más bien se vive en medio de temores, emociones, esperanzas, ilusiones y desilusiones, al fin y al cabo, en experiencias; sencillamente el universo simbólico termina por suplantar a la realidad física. Aunque con estas afirmaciones se podría decir que, si la experiencia descansa sobre la base de lo simbólico, entonces lo simbólico se experimenta y es en sí mismo experiencia, aunque bien, quizás la creación de significado no parta directamente del individuo, o se genere internamente en él, puede tomar estos contenidos del repertorio social. Para Berger y Luckman (1968) a nuestro ser consciente le resulta imposible retener en su totalidad las diversas experiencias cotidianas, pero el cúmulo de experiencias toman el carácter de estereotipos para mantenerse reconocibles y memorables en nosotros; del mismo modo en el entorno

social ocurre una sedimentación intersubjetiva de experiencias compartidas que se incorporan a un depósito común de conocimiento.

1.6 La Interacción como creadora de significado

La postura del interaccionismo simbólico parte de la observación del hombre y el mundo como un proceso, en donde el mundo se constituye de la acción y percepción del individuo, en el cual, el espíritu establece su relación mediante la acción en el mundo, considerando que nada existe fuera de la experiencia, de esta manera, la interpretación del mundo se encuentra en constante elaboración, en la medida que el individuo interactúa, creando experiencias mediadas por el ambiente y el conjunto social.

Mead ubica a la sociedad como el terreno natural de la construcción de la conciencia humana y de las acciones y elige para su análisis el instrumental de la psicología social, con el cual la sociedad y las mismas acciones políticas pueden ser revisadas sistemáticamente a partir del valor de la experiencia. La sociedad, en tanto espacio de interrelaciones humanas, significa realmente un ambiente de experiencias generadoras de conciencia. (Cisneros, 1999, p.105)

De esta forma los valores, las creencias, los modos de producción, los roles y las instituciones sociales, representan factores constituidos por la interrelación humana y que producen y facilitan la interacción. Para Mead, la experiencia comienza a ser el elemento regulador de la actividad social, y puede clasificarse según el valor que esta adquiera para cada persona, así pues, la interacción social genera experiencias, y estas a su vez son las generadoras de significado. Para examinar un poco más a fondo esta postura, analizaremos las tres premisas principales que Blumer establece sobre el interaccionismo simbólico.

En primer lugar, establece que: “Los seres humanos actúan respecto de las cosas basándose en los significados que éstas tienen para ellos” (Citado en Alvaréz-Gayou, 2003, p.65). Nuestras percepciones del mundo, de las cosas y de los fenómenos, conllevan a que actuemos en torno a lo que entendamos de ello, así, cada acción encierra un significado distinto que otorga sentido y de cierta manera justificación a la conducta del sujeto. Las continuas experiencias sociales proveen una estructura que establece una serie de patrones que guían la acción entre los individuos.

En alguna ocasión podríamos emprender un viaje para reencontrarnos con un primo que teníamos largo tiempo sin ver o saber de él, y al llegar el encuentro se producen señales que proporcionan información sobre lo que la otra persona puede sentir, el llanto, un abrazo, o las preguntas de rigor que suelen surgir como ¿Qué tal te encuentras? ¿Cómo están tus hijos? ¿Qué ha sido de mi tía?; son medios que transmiten significados. De esta manera, llegamos a lo que Mead define como el estímulo, que no es más que esa señal externa que atrae al sujeto, y produce la ocasión para que se exprese el impulso, por lo que la acción entonces, se encarga de seleccionar los estímulos y controlar las respuestas.

El sujeto encontrará un mayor impulso cuando un estímulo es significativo para él, los actores sociales al interactuar entre sí, tienen en cuenta lo que los demás sujetos hacen y su conducta es dirigida en función de ello. Para encontrar el sentido de lo que acontece, es necesario que existan experiencias anteriores que determinen la forma de cómo se actuará en esa situación, así, las experiencias de crianza, salidas al cine, el compartir videojuegos, celebraciones de cumpleaños, otorgarán los significados necesarios para que al presentarse el estímulo la respuesta vaya acorde con la experiencia. En este sentido, se logran agrupar un conjunto de características que se pueden disponer para emitir respuestas frente a futuras interacciones.

En segundo lugar, establece que: “Los significados de tales cosas derivan de la interacción que la persona tiene con otros seres humanos” (Citado en Alvaréz-Gayou J, 2003, p.65). El hecho de considerar algo importante, es cuando el significado que eso adquiere es compartido por otras personas, de esta manera, el sujeto satisface la necesidad de no hallarse solo en sus actos, y de sentir el acompañamiento. Así pues, los acontecimientos son susceptibles de representación simbólica, y su significado emerge de una situación social, en donde la interacción es el elemento primordial:

El significado de una cosa para una persona se origina a partir de las maneras en que otras personas actúan hacia esa persona en atención a la cosa. Sus acciones permiten definir la cosa para una persona. De este modo, el interaccionismo simbólico entiende los significados como productos sociales, como creaciones que se forman en y a través de las actividades de definición de las personas cuando actúan. (Blumer, 1969, citado en Villar M, 2018, p.43)

El significado, no es más que la reacción de los sujetos ante la experiencia con los objetos o con otros seres humanos, en donde se elaboran las estructuras de conocimiento, representatividad, intención y los sistemas de valores. Sobre la base del significado, deviene la realidad social, y así operamos en un mundo plagado de ambientes socialmente construidos, poseemos un sistema de significado en nuestra casa, otro en nuestro trabajo, otro dentro de un club de fans, otro dentro de un videojuego etc. “En cada uno de ellos las reglas, los valores y los significados serán producto de la interrelación humana y, por lo tanto, tendrán un uso y una utilidad práctica” (Cisneros A, 1999, p.106).

La vida en sociedad exige la interacción entre sus miembros, y las acciones de cada persona ocurren en respuesta a otros o en relación con otros. Los significados se crean y recrean en interacción con los demás, mediante el intercambio de gestos, palabras o de algún lenguaje simbólico, lo que coloca a la sociedad como el único

espacio en donde estos pueden producirse. La postura del interaccionismo simbólico coloca al individuo como un productor activo, que posee capacidad de intervención sobre las estructuras sociales, no estando determinada por una posición social ni por un sistema de valores dado. En contraposición de las posturas más tradicional, que promulgan que el significado emana directamente de los objetos, sin que se lleve a cabo un proceso formativo, y que la adquisición de estos significados surge de la acumulación de sentimientos, emociones, ideas, recuerdos etc.

En tercer lugar, establece que: “Los significados son manejados o modificados por medio de un proceso interpretativo que la persona pone en juego cuando establece contacto con las cosas” (Alvaréz-Gayou J, 2003, p.65). Los seres humanos son capaces de definir por si solos las situaciones con las que se encuentran, y consecuentemente actuar en función a lo previamente definido, lo que conlleva a que los significados están en constante remodelación a través de un proceso interpretativo, una persona puede tener una muy buena relación con un amigo, haciendo que cada encuentro y compartir este lleno de alegría, risas y una comunicación abierta e íntima, para que acto seguido, motivado a una riña, sus encuentros pasen a estar llenos de odio, agresividad y se corten los lazos de comunicación.

Este proceso interpretativo se da, según Blumer cuando el sujeto “tiene que señalarse las cosas con un significado. Esta indicación representa un proceso social internalizado en el que la persona interactúa consigo” (Citado en Alvaréz-Gayou J, 2003 p.66). La actividad reflexiva comienza a sistematizar las experiencias, y en el proceso de interacción los significados son revisados, de manera que ninguno de ellos permanece inmutable. Así también, Blumer destaca que: “la interpretación se convierte en el acto de manejar los significados. La persona selecciona, verifica, suspende, reagrupa y transforma el significado a la luz de la situación en la que se encuentre y de la dirección de la acción” (Citado en Alvaréz-Gayou J, 2003, p.66).

Las interacciones que emprenden los videojugadores en el entorno virtual que este le provee, crea en ellos una experiencia cuyos significados no se restringen al mero entorno del juego, sino que los acompañan dentro de su cotidianidad, y se pueden presentar estímulos dentro de sus actividades, que lograr traer los significados generados en el mundo virtual a las situaciones físicas, lo que hace que en el proceso reflexivo los significados del mundo físico logren mezclarse con las experiencias de juego, constituyendo así, diversos patrones de respuesta. El videojuego representa un estímulo, el cual propicia la experiencia y la construcción de significado.

1.7 Grupo de pares y Videojuegos en el proceso de socialización

Con base a lo planteado por Berger y Luckman, entendemos que el mundo de la vida cotidiana es una realidad compartida, donde no nos encontramos solos, existen desde antes de nuestro nacimiento, reglas, patrones de conducta, formas de ver el mundo, valores y significados, que determinan la manera de actuar y de cómo se relaciona el individuo con su realidad. Es menester que los nuevos actores que se incorporan al mundo de la vida, aprendan los diversos constructos precedentes, para poder tener una integración armoniosa con su contexto inmediato, para ello, el individuo es sometido desde temprana edad a un proceso conocido como socialización.

Pues bien, siguiendo las tesis de Guy Rocher (1980:133-134), podemos definir la socialización “como el proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir”. Esos elementos socioculturales son conocimientos, modelos, valores y símbolos; en definitiva, “maneras de obrar, de pensar y de sentir”, propias de los grupos, de la sociedad y del entorno en el que ha de vivir cada persona. Gracias a estos

procesos complejos de socialización, aprendizaje y educación, cada uno de nosotros podemos sentirnos miembros y pertenecer a colectividades con las que compartimos un número suficiente de rasgos como para reconocernos en un “nosotros” y extraer de ahí una parte de la propia identidad personal y social. (Villa J, 2005, p.19)

La socialización, consiste en moldear a los sujetos, según la forma que adquiera la cultura de donde reside, es proporcionar al hombre un conjunto de rasgos con los cuales formar su identidad, a partir, de la identidad social. De esta manera, los esfuerzos del individuo se ven reducidos, puesto que no debe estructurar una normativa que regule sus actos, porque ya se encuentra las reglas que debe seguir, no debe crear una forma de actuar, porque ya existen los roles establecidos, no debe idear una forma de comunicarse con sus compatriotas, porque ya encuentra el lenguaje que debe emplear, y así, no se hallará solo en sus actos, sino que las pautas a seguir, son socialmente compartidas.

Esto significa que la capacidad intelectual del hombre se desarrolla a partir de formas de pensamiento que constituyen respuestas a situaciones resueltas anteriormente por otros hombres. Muchos, antes que él, explicaron la realidad, dieron nombre a las cosas, instituyeron normas y principios, delimitaron lo malo y lo bueno, lo justo y lo prohibido. Es este sedimento cultural el que sirve de base al hombre para que, siempre en interacción con otros hombres, desarrolle ideas nuevas, amplíe los límites de su conocimiento del mundo y, a partir de ello, transforme su propia realidad. (Villanueva J, 2016, p.4)

La manera en cómo el sujeto actúa, siente y piensa, estarán influenciadas por los patrones que rige la sociedad, encontrará pues, una especie de guía normativa para su conducta, y el individuo sentirá que su acción es aceptada, y al mismo tiempo aceptará las acciones de sus iguales. El hombre no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de esta manera, puede encontrar

distintos elementos que los vinculan, y a través de ellos poder realizar con mayor espontaneidad su interacción, dando significado a su existencia.

Para Berger y Luckman, la socialización se puede contemplar en dos fases, la primaria y la secundaria. La socialización primaria, es la primera fase de adaptación del individuo, y dada su circunstancia, esta se presenta de manera impositiva, e incorpora al sujeto en una realidad previamente filtrada por la posición donde se encuentre dentro de la estructura social. Así pues, el actor recibirá los esquemas mentales por los cuales se es representada la realidad en su cultura, de esta forma, la persona logra reconocer su “mundo de base”.

El proceso ontogenético por el cual esto se realiza se denomina socialización, y, por lo tanto, puede definirse como la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad o en un sector de él. La socialización primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. La socialización secundaria es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores del mundo objetivo de su sociedad. (Berger P y Luckman T, 1968, p. 164)

En este tipo de socialización, el sujeto comienza a adquirir los valores y pautas de conducta, que le permitirán actuar bajo las normas preestablecidas por la sociedad, por lo que resulta importante en esta instancia, la adquisición simbólica y del lenguaje.

Berger y Luckman privilegian la carga emotiva en esta fase, puesto que, de esa manera, el niño puede reconocer los códigos que emiten los otros agentes significantes. Cuando la mamá aplica una represión, el infante podrá notar la carga emotiva que emana el enfado, por ende, en él habrá un estímulo que producirá el llanto, y progresivamente podrá interpretar que esa sensación llega a manifestarse en una situación que cause malestar para los actores. Poco a poco, con la incorporación

del lenguaje, podrá conceptualizar los estímulos externos, bajo símbolos objetivados, como el enfado, la tristeza, la pena, la desobediencia, rebeldía etc.

Por otra parte, la socialización secundaria, se produce una vez que ya el individuo ha sido socializado, pero en esta fase, el sujeto incorpora el conjunto de pautas de un sector de la sociedad en específico. En esta etapa el actor desarrolla y potencia las habilidades necesarias para la correcta integración y contribución a la vida social, la persona reconoce que existen diferentes ámbitos y realidades, de aquellos que fueron conocidos en la etapa primaria, como el caso cuando el sujeto decide estudiar una carrera universitaria, o se incorpora al mercado laboral, comienza a adquirir, nuevos modelos de conducta, y nuevos significados. De esta forma con su “mundo de base” ya internalizado, comienza a adentrarse en “sub-mundos”.

Es importante destacar los objetivos de la socialización que propone Arnett (1995), los cuales se dividen en tres: El control de impulsos, la preparación para ocupar roles sociales y la internalización de sentido. El primero permite la autorregulación del individuo, en función de poder generar respuestas a los constantes estímulos de la experiencia, de manera que sean socialmente tolerables y vayan en armonía con los valores de la cultura. La segunda, brinda la capacitación necesaria para que el sujeto cumpla una función determinada en el seno de la sociedad, integrándose a las exigencias de la división social del trabajo, y cumpliendo con las funciones esenciales de la cultura, los roles varían dependiendo del contexto social, de esta manera, podrá adquirir un conjunto de pautas que determinen cómo se llevará a cabo su rol familiar, rol de pareja, rol laboral, rol de género etc. El tercero, permiten la incorporación de fuentes de significado, como lo pueden ser la religión, el grupo racial o étnico, o cualquier actividad que aporte sentido al quehacer del sujeto.

Las fuentes de significado son flexibles y varían de acuerdo a cada sociedad, cultura o grupo familiar, pero de acuerdo con Arnett (1995), todas las personas desarrollan alguna fuente de significado que les aporte un marco de sentido. Estos objetivos se encuentran modulados

por el tipo de cultura en el que se llevan a cabo. (Arnett, 1995) (Simkin H y Becerra G, 2013, p.124).

Así pues, las personas encuentran alguna actividad que dote de sentido su accionar cotidiano, como el establecimiento de objetivos personales, el estudio de una profesión, practicar algún deporte, desarrollar alguna manera de hacer arte, entre otros. Todos estos aspectos son parte del proceso de socialización, mediante ellos la persona logra integrarse a un grupo social determinado, integra valores, conductas y un lenguaje, que le permiten sentirse identificado con lo que hace.

Para poder incorporar todas estas cosas, el individuo cuenta con unos agentes externos, que le permiten llevar a cabo este proceso, denominados como agentes de la socialización. Al respecto, Simkin H y Becerra G (2013) clasifican los agentes de la socialización en cuatro: La Familia, Los Grupos de Pares, La Escuela y Los Medios de Comunicación, y los definen de la siguiente manera:

- 1) **La Familia:** Por otra parte, es importante destacar que las prácticas familiares reflejan y transmiten los valores que se encuentran presentes y disponibles en la cultura. Los padres no se limitan a crear sus prácticas de crianza “de cero”, sino que reproducen el rol social de “ser padres” a partir de sus propias experiencias de socialización. Sin embargo, la cultura puede dar mayor o menor libertad a los padres para variar los patrones de conducta, actitudes y valores que transmiten.
- 2) **Los Grupos de Pares:** es un conjunto de individuos que comparten categorías sociales comunes y ciertos ámbitos de interacción en tanto grupo. Así, durante la infancia, los grupos de pares se componen principalmente de compañeros de clase, mientras que en la adolescencia y juventud lo hacen de personas que comparten actividades, intereses o un mismo estatus socioeconómico.
- 3) **La Escuela:** En este sentido, Wentzel y Looney (2007) sostienen que la escuela tiene el objetivo de contribuir en el aprendizaje de la adquisición de las habilidades necesarias para responsabilizarse y adaptarse a los objetivos grupales, comportarse de una manera pro-

social y cooperativa con pares, desarrollarse académicamente en áreas de interés para el desempeño eventual en un rol laboral y adquirir ciertos valores socialmente esperados para el ejercicio de la ciudadanía.

- 4) **Los Medios de Comunicación:** A la hora de clasificar los medios de comunicación, Pindado Pindado (2003) los divide en: 1) “medios audiovisuales”: televisión, video, cine y música, sin importar sus soportes físicos (CD, formatos electrónicos, cassettes), y 2) “nuevos medios”: computadoras, videojuegos e internet. Dicha distinción supone usos y habilidades distintas, siendo los segundos parte del mundo “interactivo”. (p. 127-134).

En seguimiento con los objetivos de nuestra investigación, los agentes correspondientes a los grupos de pares y los medios de comunicación, cobran especial relevancia, en primer lugar, con base a lo que establece Pindado Pindado (2003), los videojuegos se presentan como un agente de socialización interactivo, donde la creación de significados, valores y conductas se generan mediante una experiencia compartida, allí entonces, entra los grupos de pares como segundo agente de socialización, puesto que los videojuegos ofrecen un escenario, que por lo general el sujeto comparte con personas que poseen intereses similares. De esta forma, el uso de videojuegos, y la pertenencia a un grupo, le sirven al sujeto como medio para el control de impulsos, la preparación para ocupar roles sociales y la internalización de sentido.

Una de las características que podemos encontrar en los grupos de pares, “sería la sincronía interaccional, que se define como el proceso por el cual diversos miembros de un grupo tienden a asemejarse en cuanto a sus pensamientos y modos de conducta” (Simkin H y Becerra G, 2013, p.131). A lo interno de estos grupos, el comportamiento de los sujetos es reforzado, y encuentra en ellos, valores, gustos e ideas que se asemejan a las propias, formando una unidad de comportamiento colectivo, el grupo pues, establece patrones de conductas regulares que son observables en sus miembros.

“Otro sería el mecanismo basado en la comparación grupal, que parte de la base de que las personas tienen una tendencia a comparar sus habilidades y opiniones con las de otros individuos y grupos”. (Festinger, 1954, citado en Simkin H y Becerra G, 2013, p.131). Existe pues, dentro de los grupos de pares una tendencia a la competitividad, donde los miembros someten a comparación sus habilidades y capacidades, aunque este rasgo, puede ser considerado como armonioso o rivalizante. La competitividad será armoniosa, cuando esta logra ser internalizada de manera positiva, y las acciones de los sujetos no representan alguna contingencia o conflicto que provoque la fractura del grupo, esa competencia permite a los miembros accionar de modo que puedan llegar a mejorar sus aptitudes y habilidades, podemos ver, como en un grupo de chicos, compiten para ver quien obtiene mejores calificaciones en una evaluación, o quien anota más goles en un partido de fútbol, o quien vence a todos los compañeros en el Mortal Combat. Si las acciones que llevan a cabo, no generan un conflicto profundo, el grupo se verá cada vez más cohesionado, y los lazos entre ellos fortalecidos.

De lo contrario, cuando las acciones generan malestar a lo interno, el grupo padecerá una inevitable separación, puesto que no pudieron afianzar sus lazos de convivencia. También podemos encontrar que los grupos de pares obedecen a una estructura, y establecen esferas de influencia dependiendo de la posición que ocupen, “En la adolescencia, los grupos de pares suelen tener una estructura jerárquica (Harris, 1995), de modo que los miembros de mayor estatus tienden a ser más influyentes que sus pares” (Simkin H y Becerra G, 2013, p.131). La constante competencia que hay en el grupo, es factor clave para la determinación de estatus, así pues, el miembro que posea mayor calificación, tendrá mayor influencia sobre los demás en temas de estudio, o el miembro que posea mejores habilidades en el fútbol, será más influyente en el tema deportivo. La importancia del grupo de pares radica, en que allí la socialización no será realizada sobre las bases de acción de los mayores, como en la fase primaria, sino de los iguales, encontrando el sujeto un grado mayor

de autonomía y libertad al momento de decidir, bajo qué interés se relacionará con otras personas.

Podemos encontrar también, que cada grupo se rige bajo una dinámica, puesto que la finalidad de conformar un grupo, se basa en la posibilidad que otorga de realizar acciones de interés personal, pero en colectivo.

La existencia y la supervivencia de un grupo dependen esencialmente de su capacidad para realizar acciones significativas en una determinada circunstancia y situación históricas. La importancia de la acción tiene una doble dimensión: externa e interna. Externa porque da cuenta a los otros grupos y a la sociedad de su quehacer; e interna porque confirma a sus miembros de sus logros como grupo. En este sentido, la actividad grupal tiene un efecto en el grupo que la realiza, para consolidarlo o para debilitarlo e incluso para desintegrarlo. (Vivas P, Rojas J y Torras M, 2009, p.20)

Es necesario encontrar el modo de realizar acciones que resulten significativas para los miembros, para que el grupo pueda mantenerse vivo. Estas acciones según Vivas P, Rojas J y Torras M (2009) pueden contemplarse de manera interna y externa, y sirven para confirmar la identidad del grupo. Los videojuegos son espacios capaces de dotar de significado las acciones, proporcionan objetivos que le son propios al grupo, inculcan valores y comportamientos, y entrenan a los miembros en el cumplimiento de roles, estos han sido en la actualidad, uno de los medios de interacción privilegiados por jóvenes y adolescentes, sobre todo por el grado de expansión que han alcanzado las telecomunicaciones y el desarrollo cada vez más potenciado de consolas y artefactos electrónicos que aportan una mejor interacción y experiencia a los usuarios.

Por su parte, los “optimistas” consideran que la socialización y el desarrollo de la identidad se ven potenciados por el uso de medios interactivos, especialmente al poner a disposición nuevas esferas sociales de interacción que fomentan las oportunidades de auto-expresión, o al posibilitar el desarrollo de nuevas comunidades de

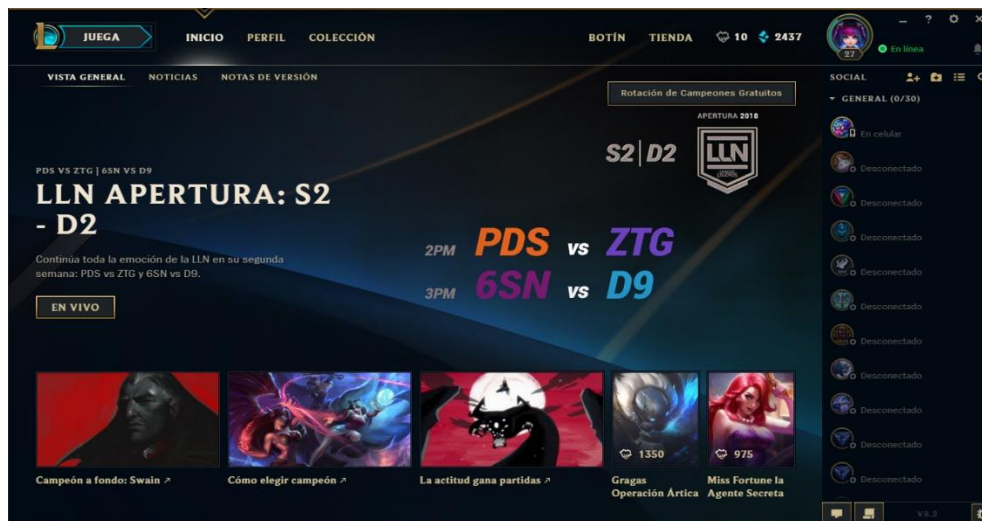
interacción en torno a intereses que podrían resultar en mayores interacciones cara-a-cara. (Simkin H y Becerra G, 2013, p.137)

Capítulo II

Los fundamentos de la acción en League of Legends

Como hemos venido estableciendo lo que consideramos como fundamentos de la acción en la vida cotidiana, es menester, describir las actividades del quehacer cotidiano dentro de League of Legends, de explorar sobre que pilares se desarrolla la experiencia de la persona que emplea este videojuego. En primer lugar, sería pertinente hablar sobre el medio, es decir, el espacio en donde se hace posible la interacción. League of Legends emplea un espacio virtual, el cual, desde su página web oficial, podemos descargar el juego de manera gratuita, siendo compatible para sistemas operativos Mac o Windows. A principio del año 2020 los mismos desarrolladores lanzaron la versión para dispositivos móviles, conocida como League of Legends: Wild Rift.

Imagen 1. Interfaz de League of Legends



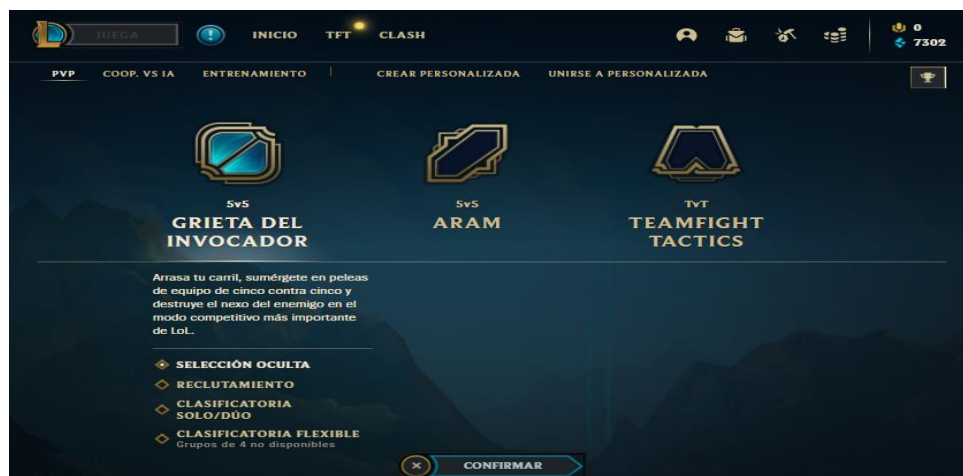
Fuente: League of Wiki (2018) *Cliente*.

En primer lugar, el juego ofrece una interfaz de usuario, o mejor conocida como cliente, a través de la cual, dentro de la pestaña “Inicio”, se pueden ver las novedades acerca de los eventos, programas y actualizaciones que Riot Games realiza

sobre el videojuego, así como también realizar un seguimiento del calendario y resultados de las ligas competitivas. Se puede acceder a la pestaña “Perfil”, donde se ven reflejados todos los logros, estadísticas, campeones más usados, ranking de la temporada, posición clasificatoria y nivel de usuario; dentro de la pestaña “Colección” se observa el catálogo de todos los campeones que ofrece el juego, clasificados por su rol y dificultad mecánica, además de adquirir nuevos campeones canjeándolos por la denominada *esencia azul*, la cual funciona como moneda de canje que otorga el mismo juego por cada nivel que se alcanza dentro de él.

Dentro de la pestaña “Botín”, se encuentran todas las recompensas que el jugador ha conseguido a medida que alcanza los logros que propone el juego, así como también, muestra los artefactos de crafeos como cofres, llaves y fragmentos, a través de los cuales se consigue campeones gratuitos y skins. En la pestaña “Tienda” se pueden adquirir skins y aspectos de centinela a través de RP (Riot Points), puntos que son accesibles a través del ingreso de dinero a la plataforma web. Por último, el cliente permite acceder al menú de chat, donde está la lista de amigos agregados y mantenerse en comunicación con ellos, así como también poder ver el panel de misiones pendientes, a través de las cuales se obtienen las recompensas.

Imagen 2. Modos de juego en League of Legends

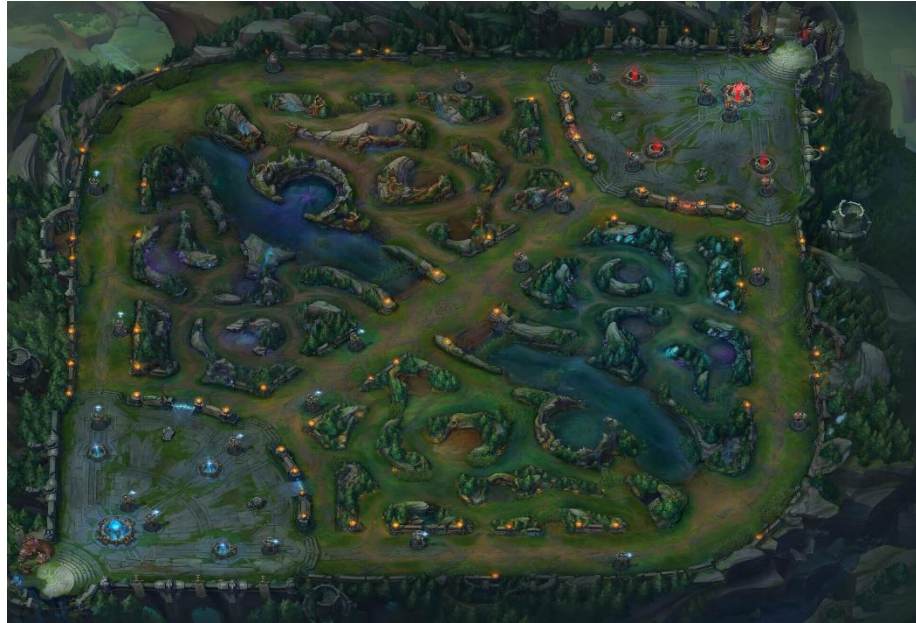


Fuente: Captura de pantalla.

La pestaña principal, o se podría decir que la más importante, es la de “Juega”, en la cual, se accede a los diversos modos de juego presentes en este universo, actualmente, los modos de juego activos son: Aram, que consiste en un combate de 5 vs 5 en un mapa pequeño, de un solo carril, caracterizado por los combates intensos e incesantes, donde el jugador no puede regenerar su vida ni acceder a la tienda para comprar objetos a menos de que muera y reaparezca. Teamfigth Tactics es un modo de juego individual en el que participan 8 jugadores, donde al pasar de las rondas se puede ir adquiriendo campeones y ubicarlos en un tablero de manera estratégica, cada personaje pertenece a una clase, y al combinar dos o más campeones del mismo rasgo se adquieren habilidades únicas, el juego consiste en aprovechar los recursos y habilidades de clase de manera estratégica, para sacar ventaja a los otros competidores y hacerse con la victoria.

La grieta del invocador (**ver imagen nº 2**) es el modo de juego por excelencia, y el favorito de todos, además de ser el más jugado, consiste en un combate de 5 vs 5 jugadores, donde existen 3 carriles protegidos por torres, y son los únicos caminos para llegar a la base rival; el nexo es el máximo objetivo a alcanzar, al destruirlo se obtiene la victoria. El juego es completamente cooperativo y no existe la posibilidad de jugarlo de manera solitaria, a excepción de Teamfigth Tactics; el mapa, como espacio donde se desarrolla la interacción entre jugadores, es un medio único y estandarizado, consiste en 3 carriles, y una jungla donde aparecen objetivos orgánicos neutrales, como lo son los dragones de viento, tierra, fuego, agua, quimitech y hextech, junto con el Barón nashor y el dragón ancestral, son objetivos que otorgan potenciadores durante el curso de la partida.

Imagen 3. Mapa de la Grieta del Invocador.



Fuente: Cossano P (2015) *La Grieta del Invocador*.

Cada juego es auto conclusivo, y consta de 3 fases: Early Game (1 a 15 minutos) donde todos los jugadores se centran en conseguir oro, comprar objetos y tratar de sacar ventajas en los carriles y jungla, este periodo se caracteriza por ser organizado y una etapa de planeación del macrogame, cada jugador permanece en su posición del mapa y busca sacar información del rival. En el Mid Game (15 a 30 min) donde los jugadores buscan controlar los objetivos orgánicos e ir tomando control del mapa a medida que destruyen torres enemigas, en este periodo de juego abundan mucho las escaramuzas, batallas largas y emboscadas a lo largo del mapa, en este periodo se definen las ventajas o condiciones de victoria, tiende a ser una etapa adaptativa y define el resto del juego. En el Late Game (30 min hasta el cierre de partida) donde los equipos buscan aprovechar sus ventajas y composiciones para desarrollar su macrogame, este periodo tiende a ser más intenso y lleno de agresividad, donde se procura exterminar al equipo rival para hacerse con la victoria, en esta etapa abundan mucho las *teamfights* y los equipos tienden a permanecer siempre unidos para aprovechar las ventajas y cerrar el juego.

2.1 El Lenguaje en League of Legends

League of Legends permite relacionar a varias personas desconocidas dentro de cada partida, formando grupos que al acabar el juego, no vuelven a tener ninguna relación, por ello, durante el curso de la partida, los equipos pueden mantener comunicación a través del chat y el discord del juego, en donde se puede optar por establecer una comunicación escrita, o por medio de chat de voz, usualmente cuando juegan equipos prediseñados, el medio de comunicación predilecto es el chat de voz, puesto que existe un mayor grado de confianza en el grupo y de esa forma pueden interactuar de manera más fluida. Al respecto, Carrillo (2015) plantea que la comunicación en los videojuegos

ha revertido la visión del jugador aislado, de forma que incluso el juego sea un vehículo más de las relaciones sociales de los jugadores: los jugadores arrastran a sus amistades a consumir un videojuego para continuar el contacto social a través de él. (Citado en Molina E, 2019, p.76)

En la actualidad, al registrar una cuenta en el cliente de Riot, el juego te pide seleccionar una región, para asegurarse que en los emparejamientos de partida no existan discrepancias en materia lingüística, sin embargo, desde sus comienzos en el año 2009 hasta el año 2013, los jugadores localizados en América del Sur y América del Norte, formaban parte de un mismo servidor, ocasionando que en algunas situaciones, entren en contacto hablantes de distintos idiomas, lo que conllevaba a que los usuarios debían generar lazos comunicativos, incluso traspasando las barreras del idioma, o incorporando nuevas expresiones a su lenguaje, de manera que pudieran entenderse para lograr los objetivos del juego. Para Morales Ariza (2015) el proceso comunicativo que vivió League of Legends forzó “a cambiar la forma de ver el lenguaje y el uso que hacemos de él desde un punto de vista interaccionista y social” (Citado en Castañeda M, 2017, p.19). No fue sino hasta el año 2018 que Riot Games integró el chat de voz al juego, permitiendo la comunicación verbal dentro del mismo,

lo cual indica que, en años precedentes, toda la comunicación que se suscitaba era de manera escrita.

Te ha pasado que alguien dice: “Necesitamos un soporte”, y ese jugador, elige Lee Sin; o que el equipo pide un tanque, y ese jugador elige a Garen. Con el paso del tiempo, League of Legends se ha vuelto un juego muy complejo, y cuando no hay palabras claras para hablar de ciertos conceptos de juego, nuestros jugadores crean su propio lenguaje, nosotros no inventamos Magos ni ADC, o conceptos como Hiperacarreadores, sino que los aprendimos de ustedes. Ahora, cuando diseñamos nuevos campeones y nuevas herramientas para el juego, a veces nosotros necesitamos darles nombres para poder comunicarnos de manera rápida, y precisa; por eso, nos gustaría compartir estos nombres y definiciones con ustedes, pensamos que son útiles para los jugadores que quieren conversar acerca de League of Legends sin mal entendidos [...] al final, mientras tu equipo entienda lo que quieres decir, entonces no hay problema si todos nos ponemos de acuerdo en un lenguaje común para referirnos al juego, entonces podemos evitar muchos mal entendidos y llevarnos mejor, a nosotros nos ha sido muy útil tener términos más precisos para referirnos al juego, así podemos tener discusiones acerca de que si una Janna, junglera, full AP, cuenta como soporte, o de que sí, todos los equipos necesitan un tirador, sin perder mucho tiempo tratando de definir, pero ¿Qué es un soporte? O ¿Es lo mismo un tirador y un ADC?. (Riot Games Latam 2017, abril 18)

La comunicación dentro de League of Legends, se podría considerar como el factor más importante del juego, ya que, como una sola persona no puede ganar la partida, necesita estar en acuerdo y coordinar sus acciones con sus compañeros de equipo dentro del mapa, por lo que resulta importante, conocer los símbolos, representaciones y lenguajes que se emplean dentro de este medio, y más aún, si los sujetos que comparten ese espacio no han tenido una interacción previa; como comentábamos en el transcurso del capítulo, League of Legends representa un ámbito finito de sentido, por ende, existe un lenguaje característico en él, creado por la comunidad de jugadores, para orientar sus acciones dentro del mapa.

Hay que tener en cuenta que los videojuegos multijugador en línea tienen una característica fundamental que los distingue de otro tipo de juegos: la necesidad de una comunicación instantánea con el fin de conseguir los objetivos del juego que se puede lograr a través del uso de terminología específica en cuanto a significación, pero sencilla en cuanto a forma. (Morales Ariza en Castañeda M, 2017, p.20)

Existen tendencias lingüísticas generalizadas dentro de los videojuegos de multijugador, que son representativas exclusivamente de este medio, como el caso de los populares acrónimos AFK (Away from keyboard), GG (Good Game), KS (Kill Steal) etc. Las palabras provenientes de la raíz inglesa, poseen gran autoridad en las reglas de interacción lingüística en este ámbito, aunque existen ciertas adaptaciones en cada lengua, todas ellas funcionan para dar sentido al lenguaje dominante.

El inglés será la lengua franca del juego, por lo que los nuevos conceptos generados en él y algunas expresiones propias de la plataforma estarán influidos por la lengua inglesa. Asimismo, la proyección internacional que tienen las partidas que se juegan en torneos (no solo en América, sino también en España), y la competición que generan algunos juegos como League of Legends, Fortnite, Counter Strike, provocan una modificación y ampliación del repertorio lingüístico de los profesionales, que deben incorporar a su forma de comunicación en estos ámbitos variantes nuevas (fonéticas, morfológicas y sintácticas), la mayor parte de ellas de procedencia inglesa. Los jugadores participantes, es decir, aquellos que desde su casa juegan online pero también son seguidores de los jugadores profesionales, irán incorporando este nuevo repertorio lingüístico a sus propias partidas, y ampliarán su lengua nativa en estos espacios de comunicación. (Molina E, 2019, p.77-78)

Cotidianamente se observa la aplicación de estos términos en los jugadores asiduos, incluso si se encuentran o no dentro del medio nativo de estas expresiones, cada vez es más común escuchar la palabra GG cuando se termina una partida de

fútbol callejero, o cuando acaba un partido de básquet transmitido por la televisión o incluso escuchar como entre un juego de compañeros se emplea la expresión “*troleando*”, por lo que, el uso de tales vocablos fuera de su contexto de origen, indica que ese lenguaje permanece inserto dentro del repertorio lingüístico cotidiano del jugador, y lo acompaña en cualquier sitio que este.

“Por último, parece ser más común encontrar anglicismos no adaptados en el League of Legends, seguramente porque es un juego con una mayor tradición en donde sus participantes han podido crear un léxico propio y permanente” (Molina E, 2019, p.93), muchas de las palabras empleadas en League of Legends, parten de actividades y habilidades únicas del juego, por ende, resulta difícil encontrarlas en otros contextos, puesto que no pertenecen a las expresiones generalizadas en la comunidad de videojugadores. Actualmente existen contenidos en Internet, creadas por la misma comunidad, donde explican los términos y significados de las expresiones que surgen durante la partida, a fin de que sirva como guía a los nuevos jugadores, para adentrarse en el sistema de sentidos y referencias del juego. A continuación, se definirán las palabras más usadas y características dentro de la jerga perteneciente a League of Legends:

Cuadro 3. Terminologías mas empleadas en League of Legends.

Anglicismo	Inglés	Tipo	Español	Significado
Ace		No Adaptado	Exterminio	Todos los miembros de un mismo equipo han caído en combate.
AD	Attack Damage	No Adaptado	Daño de Ataque	Se refiere tanto al daño físico en sí, como a los campeones centrados en hacer daño físico.
ADC	Attack Damage Carry	No Adaptado	Acarreador de Daño de Ataque	Se refiere a los campeones capaces de realizar grandes cantidades de daño por segundo, en ocasiones suelen ser los personajes claves para guiar a su equipo al triunfo.

AP	Ability Power	No Adaptado	Poder de Habilidad	Se refiere tanto al daño ocasionado por hechizos, como a los campeones centrados en hacer daño mágico.
AFK	Away From Keyboard	No Adaptado	Ausente	Expresión usada para avisar a otros jugadores de un juego, mediante su chat, de la ausencia temporal del usuario.
Baitear	Bait	Adaptado	Cebo	Actuar como bait (cebo).
Bot	Bottomlane	No Adaptado	Linea Inferior	El bot es la parte baja del mapa, donde generalmente se sitúan los tiradores.
Build	Build	No Adaptado	Equipacion	Conjunto de objetos recomendados para un campeón dadas ciertas condiciones del juego, tales como la naturaleza del oponente del carril, la composición de cada equipo, si se está perdiendo o ganando, etc.
Burstear		Adaptado	Reventar/Explostar	Del inglés burst (ráfaga). Causar gran cantidad de daño en muy poco tiempo.
Carrilear		Adaptado		La acción de volverse el responsable final de ganar una partida.
CC	Crowd Control	No Adaptado	Control de Masas	Se refieren a todas aquellas habilidades que controlan o incapacitan al enemigo: miedo, silenciar, aturdir.
Chasear	Chase	Adaptado	Perseguir	Perseguir al rival hasta matarlo.
Counter	Counter pick	No Adaptado		Personaje, equipamiento, habilidades, etc que realiza el jugador para tomar parte en una partida online, teniendo en cuenta la selección que ha hecho el rival, para contrarrestar sus ventajas.
Divear	Dive	Adaptado	Atacar bajo torre	Atacar a un enemigo debajo de su torre. Una táctica peligrosa ya que en cualquier

				momento nos disparará a nosotros.
Engage	Engage	No Adaptado	Iniciar	Enredarse en una lucha, parecido a la team fight, pero en un momento indefinido del juego
Farmear	Farm	Adaptado	Cosechar	Realizar repetidamente una acción con el fin de conseguir puntos de experiencia, dinero, objetos o cualquier otra ventaja para nuestro personaje, generalmente en juegos RPG.
Fedear	Feed	Adaptado		Morir repetidas veces a manos de jugadores rivales, generalmente de forma intencionada, con el fin de servir como fuente de experiencia u otro tipo de ventajas.
Flashear	Flash	No Adaptado	Destello	Un hechizo de invocador que, activándolo, transporta al campeón a una corta distancia en dirección al cursor.
Focusear	Focus	Adaptado		Centrar todo el daño de todos los combatientes en un sólo objetivo.
Gankear	Gank	Adaptado		Emboscar a alguien para eliminarlo con ayuda de tus compañeros, suelen hacerlo los mid o jungla.
KS	Kill Steal	No Adaptado	Roba Muerte	Jugador que mata un enemigo sin esfuerzo alguno debido a que ha sido debilitado anteriormente por otro jugador, dejándole sin las ventajas que comporta, como experiencia, items, etc.
Last Hitear	Last Hit	No Adaptado	Dar el último golpe	Golpe final que causa la muerte a un enemigo. En muchos juegos, el jugador que realiza el last hit es el que se lleva el botín o loot del enemigo, de ahí su relevancia.
OP	Over Powered	No Adaptado	Roto	Dicho de un personaje, habilidad, objeto, arma, etc.

				que es demasiado poderoso respecto al resto, mal equilibrado.
Roamear	Roam	Adaptado		En videojuegos tipo MOBA, acción por la cual un jugador se mueve de su posición habitual para interactuar con otras posiciones.
Stompear	Stomp	Adaptado	Reventar	Se refiere a cuando un equipo aplasta a otro de manera avasallante.
Tiltear	Tilt	No Adaptado	Frustrarse	Cuando un jugador está en "tilt" o "tiltea" significa que se encuentra en un estado de frustración o enfado tal que este le causa una bajada de rendimiento en su capacidad de juego. E
Ulti	Ultimate	Adaptado	Definitiva	Habilidad definitiva. Se utiliza presionando la tecla R.
Wardear	Ward	No Adaptado	Guardian de visión	Objetos que dan visión sobre un área pequeña del área de sombras cuando son colocados.

Fuente: Castañeda (2017).

Por último, Danna L y Fernández S (2020) en su trabajo titulado “*La masificación del deporte electrónico League of Legends basado en sus mundiales a través de los años (2011-2019) LoL: un fenómeno en crecimiento*”, explican que:

Los jugadores de League of Legends logran una identificación con el juego no sólo a partir de jugarlo, también a través del uso de un lenguaje particular. Los modos de funcionamiento de la semiosis social, la dimensión significativa de los fenómenos sociales descansa sobre una doble hipótesis de funcionamiento, por un lado, toda producción de sentido es social, es decir descansa sobre condiciones sociales de producción. Por otro lado, todo fenómeno social contiene un proceso de producción de sentido, tiene una dimensión significativa constitutiva, afirma Eliseo Verón (1993) En este sentido, los jugadores de LoL desarrollan un lenguaje específico que se interpreta en cierto ámbito de juego y social. Tal como en toda comunidad, hay un

lenguaje específico que ayuda al entendimiento entre sus individuos y eso los hace también generar un vínculo. (p.11)

2.2 El Rol en League of Legends.

La interpretación de los roles por parte de los usuarios dentro de League of Legends, obedece el mismo esquema que describimos en páginas anteriores, hay que destacar que cada rol tiene implícito una posición en el mapa, denominado como “Carril” dentro del juego, unos modales determinados por la “Clase” a la que pertenece el campeón, y una apariencia, denominada como “Build” dentro del juego.

Imagen 4. Fase de selección y bloqueo de campeón.



Fuente: Perez J (2020) Lol da el paso, report y silenciar en la selección de campeones.

Durante la preparación de la partida, conocida como la “Fase de selección de campeón”, los jugadores eligen mediante un acuerdo previo, qué carril ocuparán, y que clase será su campeón elegido, normalmente se espera que un equipo se encuentre lo más balanceado posible, tomando personajes que puedan generar sinergias entre ellos para poder potenciar los puntos fuertes, esto se conoce como “Match Up”.

Al entrar en partida, cada jugador deberá ir comprando objetos en el transcurso, con el fin de otorgar mayor daño, defensa y habilidades pasivas que ayudarán al usuario a alcanzar la victoria; hay que destacar, que cuando el jugador dentro de League of Legends decide adoptar un rol, automáticamente adquiere una demanda de sus compañeros, existe por tanto, una fachada social asignada de la que se espera que el usuario cumpla correctamente, ya que el rol es lo que dota de sentido a la interacción dentro del juego, de modo que cada jugador, dependiendo de su clase y posición, deba cumplir con su función de manera correcta para poder ganar la partida.

Imagen 5. Descripción de las posiciones en el mapa de la Grieta del Invocador.



Fuente: González D (2021) Como jugar a League of Legends.

En primer lugar, en el proceso de ingreso a la partida, el jugador debe elegir su carril, el cual funcionará como espacio determinante para las acciones que el jugador realizará, para esto, existen 5 tipos de posiciones dentro del mapa, distribuidos en 3 carriles y 1 jungla. La selección de alguna de estas no excluye o restringe a ningún campeón sobre su uso en ellas, cualquier personaje puede ser

utilizado en todas las posiciones del mapa, sin embargo, cada campeón funcionará mejor si se coloca en una posición específica. Riot Games define las posiciones como la fuente principal de oro y experiencia que un jugador utilizará para comprar objetos; hay que destacar, que una posición puede ser jugada por campeones de distintas clases, pero cada una de estas, tendrá unas tareas asignadas específicas y un impacto en la partida único. Por ende, es preciso describir cuáles son, y cómo funcionan las distintas posiciones, para poder llegar a definir la interpretación que un jugador hace de un rol dentro de League of Legends.



Top Lane (Carril Superior): Esta posición es ocupada por 1 jugador y es la calle más larga del mapa, por ende, los jugadores en casi el 100% de las veces, utilizan el hechizo Teletransportar “TP” para reincorporarse de manera rápida. Se caracteriza por ser una línea compleja en cuanto a las maneras de desarrollar el juego que posee, ya que se pueden utilizar toda clase de campeones en ella. La función principal del carrilero superior, es ser vanguardia en las peleas de equipo, o presionar en solitario los carriles laterales, obligando al equipo rival a destinar recursos hacia él, para que de esta manera sus compañeros puedan sacar ventaja en otras partes del mapa. Los usuarios de esta posición, suelen ser los últimos en integrarse a las estrategias y batallas grupales por el control del mapa, tiende a ser una línea solitaria, donde predomina el juego 1vs1 y los enfrentamientos son escasos, además de ser la posición que menos recursos recibe en el transcurso del juego.



Jungler (Junglero): Esta posición es ocupada por 1 jugador y se considera como la más compleja y difícil de ejecutar, se encarga de cubrir las partes del mapa que no corresponden a los carriles, siendo su fuente de recursos los monstruos que habitan en la jungla, en esta posición es indispensable el uso del hechizo Aplastar “Smite”, el cual consiste en realizar una cantidad de daño verdadero a dichos monstruos, sin este hechizo, el jugador no logrará ganar experiencia, y tampoco podrá limpiar los campamentos de

manera eficiente. Se caracteriza por ser la posición que lidera la partida, puesto que posee movilidad por todo el mapa, y tiene libertad de iniciar peleas y realizar emboscadas (Ganks), además, se encarga de planificar la toma de objetivos neutrales, y de mantener coordinado el trabajo de las líneas, sin embargo, suelen ser los principales señalados por su equipo cuando se encuentran en desventaja durante la partida. La función principal del jungla, es la de intuir los movimientos de su homologo rival, para adelantarse en las iniciativas y sacar ventajas a favor de su equipo, además, debe causar un gran impacto en fases tempranas de juego, desbalanceando los enfrentamientos en las líneas y ayudando a que sus compañeros ganen más recursos.



Mid Lane (Carril Central): Esta posición es ocupada por 1 jugador y es la calle más corta del mapa, normalmente en ella se utilizan a campeones que posean gran movilidad y por lo general son de clase Mago o Asesino, esta posición es la más exigente en cuanto a habilidad mecánica se refiere. Se caracteriza por ser la calle más concurrida y la más importante para obtener el control del mapa, además de ser la posición que más emboscadas recibe por parte de los junglas, debido a que existen 6 entradas. Su función principal es la de limpiar las oleadas de súbditos lo más rápido posible y de proveer daño explosivo en las batallas de equipo, además de estar *roameando* de manera constante a los carriles laterales en busca de *kills* y apoyar al jungla en la toma de objetivos neutrales.

Bottom Lane (Carril Inferior): Esta posición es ocupada por 2 jugadores, dividiéndose en ADC (Acarreador de daño de ataque) y Soporte:



Attack Damage Carry: Esta posición se caracteriza por tener a los campeones más frágiles, por lo que siempre deben estar custodiados por los soportes, pero a su vez ostentan gran daño en el ataque. Los adc son la principal fuente de daño de los equipos, y su misión

principal es la de derribar al tanque rival, esta posición es la que más oro recibe en el transcurso de la partida. Todo el equipo se encarga de que el adc sea quien se lleve todos los súbditos, torres, asesinatos e incluso al llegar a Mid Game, le ceden los monstruos de la jungla para que pueda comprar objetos de manera rápida y potenciar su poder. Esta Posición es jugada por campeones de clase “Tirador”, y su función principal es la de sobrevivir el mayor tiempo posible en las batallas de equipo mientras realiza grandes cantidades de daño al rival.



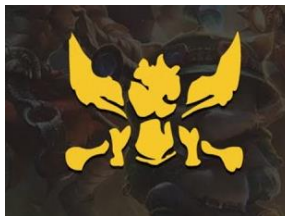
Support (Soporte): Esta posición se caracteriza por ser la fiel compañera del ADC, por ende, se suelen utilizar campeones que provean control de masas, habilidades de curación o protección, y deben aguantar grandes cantidades de daño para mantener con vida a su ADC. Su función principal es la de otorgar visión del mapa mediante la colocación de centinelas, con la finalidad de obtener información sobre los movimientos del rival, así como también, ser de apoyo a todos los compañeros, a tal punto que tenga que morir para que los demás continúen con vida. Esta posición es la que menos oro recibe de todos, puesto que todos sus recursos los cede al ADC.

En segundo lugar, una vez que los jugadores eligen su posición, en consecuencia, deben seleccionar su clase, la cual debe ajustar a los requerimientos de su carril y su función en la partida. Riot Games define la clase como aquellas cualidades particulares del campeón que determinan su interacción e impacto durante el juego. Cada uno de los campeones de League of Legends está asociado a una clase que determina su estilo de juego, las clases son las que indican que patrón de comportamiento debe seguir el jugador basado en el set de habilidades, así como también qué objetos deben comprar para potenciar a su campeón. El juego cuenta con 6 clases, las cuales deben ser posicionadas en el mapa donde mayor rendimiento puede obtener, en todas las partidas, se espera que cada jugador cumpla con el cometido que su clase y su carril le exige. A continuación, describiremos las distintas clases que existen en League of Legends, y cuál es su función determinada:



Asesinos

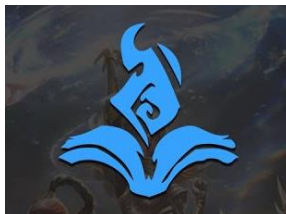
- Esta clase se centra en realizar daño de ráfaga a 1 solo objetivo, aniquilándolos instantáneamente, su misión principal es eliminar a objetivos prioritarios, que por lo general son el ADC o Mago rival, para contrarrestar su daño y ganar ventaja en las peleas de equipo.
- Son campeones altamente móviles, por lo cual se encuentran constantemente roameando, suelen ser posicionados en la Top Lane, Mid Lane o Jungla.
- Su set de habilidades se centra en las batallas cuerpo a cuerpo, y aunque son personajes frágiles, tienen la capacidad de infringir mucho daño en pocos segundos.
- Son oportunistas, atacando a sus rivales cuando se encuentran solos o escabulléndose entre los muros para robar objetivos.
- El comportamiento de esta clase de campeones, indica que hay que acompañarlos con objetos de alto daño físico o mágico.
- Su patrón de juego no le permite tener un fuerte impacto en las peleas de equipo frente a frente, por eso, siempre buscan flanquear al rival o sorprender por la línea trasera eliminando a la principal fuente de daño enemiga.



Luchador

- Son duelistas por excelencia, poseen gran daño y defensa, permitiéndoles establecer batallas largas que buscan desgastar al enemigo y forzar retiradas.

- Su estilo de juego consiste en seleccionar a un objetivo y hostigarlo durante todo el enfrentamiento, esto es posible gracias a que tienen un set de habilidades que les brinda protección anti hechizos, regeneración de vida y escudos de absorción de daño.
- Su estilo de juego se adapta mucho mejor en la Top Lane y Jungla, por ser lugares donde predominan los enfrentamientos 1vs1.
- Son campeones de muy baja movilidad, causando que, al ser emboscados o perseguidos, su único medio de escape es luchar y vencer al rival, los jugadores que eligen esta clase por lo general los acompañan con el hechizo “Teletransportar” para compensar su escaso desplazamiento.
- Pueden ser una amenaza de muerte si no se les controla, y son junto a los tanques, los encargados de *zonear* al rival, para expulsarlos y controlar un territorio u objetivo del mapa.
- El comportamiento de estos campeones, indica que hay que acompañarlos con objetos que proporcionen mucha vida, resistencia, daño y habilidades pasivas que otorguen durabilidad en las peleas de equipos o duelos.



Mago

- Los magos son campeones de gran alcance, que poseen grandes ráfagas de daño de área y control de masas, lo que los convierte en dependientes de combos de habilidades.
- Su principal función es la de limpiar las oleadas de súbditos de manera rápida, y su daño de área les permite aplicar daño a múltiples enemigos a la vez, y suelen ser posicionados en Mid Lane o Bottom Lane.

- Su estilo de juego es el de controlar a los enemigos, incapacitarlos, presionarlos y desgastarlos, son muy versátiles en cuanto a daño y control se refiere, aunque tienen una restricción mediante la barra de mana, ya que cada habilidad gasta grandes cantidades de mana que, al agotarse, les prohíbe lanzar hechizos, esto ayuda a balancear el gran poder que tienen, y que no se conviertan en una ventaja excesiva.
- La mecánica de estos campeones depende del “Tiro de habilidad”, que consiste en lanzar hechizos a distancia apuntando manualmente, permitiendo al rival poder esquivarlos o que el usuario pueda errar su habilidad, por ende, se necesita de mucha precisión al jugarlos.
- Su set de habilidades les sirve para hostigar a enemigos que tengan baja movilidad, como tanques o luchadores, y proporcionar daño explosivo en las batallas de equipo, que permite dar vuelta a situaciones que parecen desfavorables.
- El comportamiento de estos campeones, indica que hay que acompañarlos con objetos que proporcionen daño mágico, aumento y regeneración de mana, reducción de enfriamiento de las habilidades y objetos que les ayuden a escapar de una mala situación o sobrevivir durante una pelea debido a su fragilidad.



Tanque

- Los tanques son la línea frontal del equipo, se especializan se acumular gran cantidad de vida, armadura y resistencia mágica, que les permita absorber la mayor cantidad de daño posible.

- Su función no es hacer daño, sino proveer control y protección, cubriendo a sus compañeros de los tiros de habilidad de los magos y adc rivales. Estos campeones suelen ser posicionados en la Top Lane, Bottom Lane o Jungla.
- Su estilo de juego es de iniciar peleas, atravesar las líneas enemigas, destruir las defensivas y se encarga de presionar a los rivales para que retrocedan.
- El set de habilidades de estos es de cuerpo a cuerpo, y tienen muy poca movilidad, pero que se ve compensada con una alta vida base, armadura y defenza que progresivamente aumenta durante la partida.
- El comportamiento de estos campeones, indica que hay que acompañarlos con objetos que proporcionen mucha vida, armadura, resistencia mágica, reducción de daño, y objetos que ofrezcan protección a los aliados o control de los enemigos.



Tirador

- Se especializan en combates a distancia, y su principal fuente de daño proviene de ataques básicos, infringiendo mucho daño por segundo (DPS), por lo que tienden a ser los principales objetivos a eliminar, mayormente se les conoce como ADC.
- Su función es la de siempre conservar una posición segura, y atacar desde la distancia, son especialistas en derribar a los tanques enemigos, y se caracterizan por ser los principales acarreadores de la partida. Estos campeones suelen ser posicionados en la Bottom Lane (ADC) o Jungla.

- Son extremadamente vulnerables, pero su set de habilidades les permite salir de emboscadas y reposicionarse, además de poseer una gran movilidad para perseguir y hostigar.
- Su estilo de juego consiste en nunca dejar de atacar o hacer daño, aun cuando un rival los está persiguiendo, estos campeones aplican el movimiento de “Kiteo”, que consiste en escapar, voltear, atacar y así sucesivamente, lo que produce que, aunque estén en desventaja o bajos de vida, pueden dar vuelta a su situación y derrotar al enemigo.
- En las batallas se posicionan atrás de todos sus compañeros, y la misión del equipo es mantenerlo con vida para que este pueda hacer daño durante toda la pelea, son los campeones que más recursos reciben, con el fin de potenciar su daño de manera rápida para sacar ventajas.
- El comportamiento de estos campeones, indica que hay que acompañarlos con objetos que proporcionen mucho daño, golpes críticos, penetración de armadura, robo de vida y objetos que potencien aún más su set de habilidades.

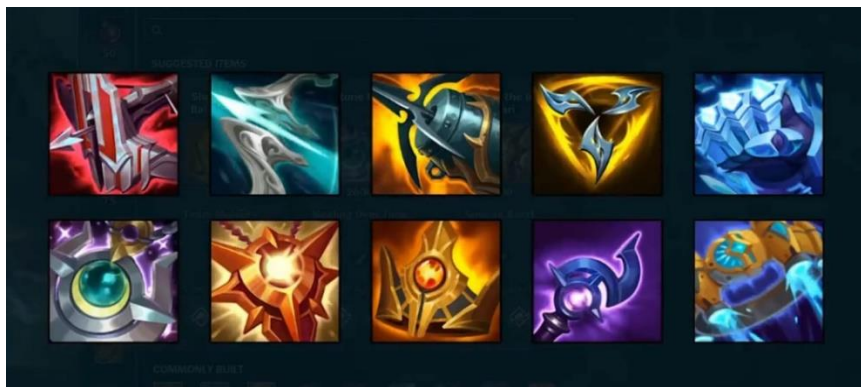


Soporte

- Los campeones soportes están hechos para ayudar y proteger a sus compañeros, y son especialistas en controlar a sus rivales, denegándoles el uso correcto de sus habilidades y, convirtiéndolos en objetivos difíciles de alcanzar.
- Están diseñados para nunca estar solos, puesto que sus habilidades funcionan correctamente al usarlas con otro aliado, por ende, estos campeones siempre se posicionan en la Bottom Lane como soportes del tirador.

- Su estilo de juego consiste en curar, escudar, proteger, otorgar movilidad, aumentar el daño, dar visión, proveer control de masas, encerrar a los oponentes y crear zonas de amenaza que obliguen al rival a no avanzar. Todo esto los convierte en especialistas en destruir las ofensivas e iniciativas rivales, además, pueden llegar a ser la clase más poderosa en las batallas de equipos, siendo en ocasiones los objetivos principales a eliminar.
- Su misión es permanecer con el equipo en todo momento, ya que, al afrontar una batalla, si un equipo no cuenta con su soporte, automáticamente ya está en desventaja, incluso, aunque un rival pueda superar a otro numéricamente en batalla, 4vs2 o 3vs2, si se encuentra el soporte, la unidad minoritaria puede ganar sin ningún problema la pelea.
- El comportamiento de estos campeones, indica que hay que acompañarlos con objetos que proporcionen regeneración de mana, poder de escudos y curaciones, y objetos con habilidades que permitan proteger, controlar o reducir el daño que reciben sus aliados.

Imagen 6. Objetos míticos equipables dentro del juego.



Fuente: Razablan (2020) *LOL*.

Por último, una vez elegida la posición y la Clase, el jugador necesita configurar correctamente a su personaje, mediante el equipamiento de objetos que terminan de definir el rol que el usuario asumirá dentro de la partida:

Las posiciones son distintas a los roles, y un campeón puede cumplir múltiples roles o ser jugado en más de una posición [...] algunos campeones se pueden jugar bajo múltiples roles; Kenen puede construir objetos de daño físico, y funcionar como tirador; o construirse objetos de daño mágico, y funcionar como mago; Jarvan puede enfocarse solo en hacer daño, y jugar como asesino, o ir a comprar objetos de resistencia y hacer el trabajo de un embestidor (Luchador) [...] algunos tanques son soportes, pero no todos los soportes son tanques, se puede jugar un ADC, o sea, un acarreador de daño físico en el carril inferior, pero también se puede jugar en la jungla, los Kindred, Graves o el Maestro Yi son ejemplos de esos jungleros. (Riot Games Latam 2017, abril 18)

Lo que determina de manera definitiva el rol que interpretará el usuario dentro de la partida, es la combinación entre la posición, la clase y los objetos, de esta manera un campeón puede ser tanque, pero equiparse para funcionar como soporte, o un soporte equiparse para funcionar como mago, o incluso, un tirador equiparse para ser junglero. Normalmente se espera, como lo argumenta Goffman, una congruencia entre estos tres aspectos, existiendo de manera predeterminada, una posición y equipamientos para cada clase de campeón, y cada equipo al entrar en partida, exige lo que es debido de cada clase. Se espera que el tanque resista al daño, o que el asesino se movilice por el mapa, o que el soporte provea visión a su equipo.

La “Build” funciona como ese conjunto de equipamiento de signos, que otorgan un tipo de interacción definida en la partida; el comportamiento de un mago variará dependiendo si se equipa con objetos de alto daño o de aumento de mana, en el primero de los casos, sus acciones se centrarán en producir gran daño en un solo combo, y en el segundo caso, sacrificaría daño, a cambio de poder desgastar, hostigar y lanzar habilidades de manera casi permanente. De esta forma, cuando los compañeros de equipo observen la posición, la clase y qué objetos en específico se

está armando un jugador, podrá interpretar sobre qué acciones realizará esa persona en el juego.

Existen pues dentro de League of Legends, fachadas sociales institucionalizadas, podríamos mencionar, por ejemplo: un jungla full AP, un tirador de letalidad, un mago de control, un off tanque full AP, un soporte de AD, o magos acompañantes de soporte. La comunidad de jugadores es la encargada de establecer por consenso, de qué manera y con qué objetos se ejecutará un rol, esto último se conoce como “Meta game”, que consiste en las formas en cómo los jugadores interpretan sus roles, tomando en cuenta los balances, mejoras y desmejoras de campeones, y las interacciones únicas que las combinaciones de objetos y clases pueden realizar, en este sentido, durante un tiempo fue muy popular utilizar a Morgana, un personaje de clase soporte, ubicarla en la jungla, y comprarle objetos propios de un carrilero central, o también, como el popular caso de utilizar a Garen, un personaje de clase tanque, ubicarlo en el carril inferior, y comprarle objetos propios de un tirador para convertirlo en un ADC.

League of Legends es por tanto, un juego complejo en cuanto al desempeño de los roles, esto conlleva a que se instaure un lenguaje único dentro de él, que permite dar sentido a las múltiples combinaciones que surgen dentro de la partida, además, el lenguaje permite definir las tipificaciones de las situaciones cotidianas del juego, para que todo el equipo se coordine en función a eso, de esta manera, cuando el jungla menciona la frase: “Gank y Drake”, el carrilero central y los inferiores, dejarán que sus adversarios ganen terreno, para así emboscarlos y consecuentemente asegurar la mejora del dragón. Por lo tanto, se podría definir que el entorno virtual, el lenguaje y los roles son los que configuran la base esencial para la interacción dentro del juego.

Capítulo III

La irrupción de League of Legends en el escenario global

3.1 Hacia una definición de E-Sports

Una de las discusiones que se encuentra en ciernes en el periodo actual, apunta hacia la consideración de ciertos tipos de videojuegos como deportes, en principio, porque la práctica de tales se ha vuelto cada vez más extendida y disciplinada por los usuarios, además de existir ya, todo un movimiento masivo alrededor de ellos, y sobre todo, porque ha redefinido la concepción de disciplina deportiva. Muchas veces distancian a los videojuegos de la definición de deporte, por el hecho de ser una actividad que se practica a través de una pantalla, y donde la movilidad corporal es en mayor medida escasa.

La Carta Europea del Deporte emitida en el año 1992 en la Séptima conferencia de ministros europeos responsables del Deporte, propone la siguiente definición:

Se entenderá por «deporte» todo tipo de actividades físicas que, mediante una participación, organizada o de otro tipo, tengan por finalidad la expresión o la mejora de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o el logro de resultados en competiciones de todos los niveles. (p.8)

Esta definición, alude tanto a las condiciones físicas y psíquicas, que se han de emplear dentro de una actividad, además de involucrar el desarrollo de las relaciones sociales en las mismas, considerando al deporte como una actividad social, que es producido mediante la actividad colectiva. El deporte puede definirse como: “una actividad física e intelectual humana; de naturaleza competitiva; y que está gobernado por reglas institucionalizadas” (Danna L y Fernández S, 2020, p.13). Estos

tres parámetros son los que debe contemplar cualquier actividad lúdica para ser considerada como tal.

Allen Guttmann clasifica en siete las características del deporte moderno (GUTTMANN, 1978). En primer lugar, el “secularismo”, si los juegos se caracterizaban por tener un carácter ritual y estar vinculados a las ceremonias y actos de tipo religioso y místico. Con la llegada de la modernidad y de la sociedad industrial el deporte se mantiene al margen de los actos religiosos y se vincula a una especie de “religión civil” favoreciendo el carácter racional y no el mágico-místico. De esto se sigue la segunda característica que es el “principio de igualdad” para todos. Si en la Grecia clásica el deporte sólo se reservaba para los varones libres de una clase social pudiente y no para los esclavos o miembros de clases bajas, en el deporte moderno no hace falta la pertenencia a una casta o clase social determinada, pues se fomenta la igualdad de oportunidades basada en el respeto a las reglas comunes y a la posibilidad de acceso para todos, con independencia de su condición o de su sexo. La tercera característica es la “especialización” acompañada por la profesionalización del deportista que se dedica completamente a un deporte, a través de largas horas de entrenamiento siendo adecuadamente remunerado. El deporte moderno es un aparato burocrático que se preocupa por formar deportistas especializados que se centren única y exclusivamente en su vertiente deportiva para ser el mejor en su modalidad (GUTTMANN, 2000). La cuarta característica es la “racionalización” del deporte, pues debido a su naturaleza, es una actividad organizada y vinculada a normas. Es en la edad moderna cuando se inaugura una verdadera ciencia del rendimiento físico. La racionalización del deporte moderno puede tener consecuencias negativas pues, como señala Cortina refiriéndose al pensamiento de Horkheimer, la razón puede llegar a convertirse en un adversario para el hombre y, por ende, también para el deportista profesional (CORTINA 2001: 85). La quinta característica es la “burocratización” del deporte moderno, que surge con la finalidad de organizar, controlar y determinar la actividad deportiva. Desde que en 1894 naciera el Comité Olímpico Internacional (COI), todas las organizaciones burocráticas aseguran el cumplimiento local y universal de los reglamentos establecidos por la máxima instancia del deporte que es precisamente el COI. La sexta característica es la “cuantificación”, se trata de obtener el mayor rendimiento posible en el menor tiempo es entonces cuando aparece una de las categorías clave del deporte moderno que es la de “record deportivo”. El record se vincula identificándolo en modo estrecho con “el mejor” que, a decir

de Guttman, se convierte en un nuevo mito que reemplaza las antiguas creencias incorporando nuevas mitologías basadas en el progreso, la racionalización y el mayor rendimiento de los deportistas en la competición. Y en último lugar, se concibe el deporte moderno como espectáculo de masas convirtiéndolo en un rentable objeto de mercado que proporciona cuantiosos ingresos a sus organizadores. (Sebastián R, 2020, p.98)

Las características del deporte moderno que establece Guttman, nos ayudan a esclarecer un poco la concepción de los videojuegos como deporte, en primer lugar, vemos que la actividad que realizan los videojugadores, es totalmente ajena a los cánones religiosos, y una práctica secular en sí misma. En segundo lugar, para participar en ellos no existe limitante alguna, en especial, con el carácter abierto de internet, donde todos pueden verse involucrados, los videojuegos del tipo *free to play*, como lo es el caso de League of Legends, en el cual no existe un cobro por adquirir o descargar el juego, todos tienen la posibilidad de tener acceso a él, en tercer lugar, existe dentro de la población de videojugadores, profesionales que se dedican a mejorar su estilo y capacidades de juego, convirtiéndolo en una actividad rigurosa y disciplinada, tal es el caso de jugadores como: Faker, Caps, Uzi, Rekkles entre otros, que se desempeñan en la escena profesional, y han alcanzado renombre por distinguirse del resto de competidores por su nivel de especialización.

En cuarto lugar, podemos encontrar en los videojuegos una serie de reglamentos y normas, que rigen la actividad competitiva, en quinto lugar, existe un conjunto de organizaciones que controlan y regulan la práctica de estos juegos, además de Riot Games ser el ente regulador principal en lo que concierne a League of Legends, existen organizaciones autorizadas que se encargan de controlar y ejecutar el calendario competitivo anual, como: LPL, LLA, LCK, LCS, LEC⁹ entre otras. En sexto lugar, cuando se trata de récord, el mundo de los videojuegos es el escenario

⁹ LPL - China (League of Legends Pro League), LLa – Latinoamérica (La Liga Latinoamérica), LCK – Corea del sur (League of Legends Champions Korea), LCS – Norteamérica (League of Legends Championship Series), LEC – Europa (League of Legends European Championship).

más competitivo de esa índole, desde la fiebre del Arcade en la década del 1980, agencias como la Twin Galaxies se encargaban de llevar un registro, control y publicación de las mayores puntuaciones de los juegos del momento, realizando *leaderboards* para conocer quién era el mejor en cada videojuego, actualmente, existe una data que cuantifica el desempeño del jugador, en League of Legends el indicador por excelencia es el KDA, que mide el desempeño general del jugador, cuanto mayor sea este indicador, se podrá considerar a un jugador mejor que otro. Y por último, en séptimo lugar, sin duda alguna, actualmente las competiciones de videojuegos son un fenómeno masivo, congregando a grandes cantidades de fanáticos, para el evento del Worlds 2021 de League of Legends, se registraron más de 4.000.000 de espectadores, a través de las plataformas de streaming y de los que acudieron a la final en Reikiavik (Islandia).

De esta manera, podemos argumentar, según las definiciones de Guttman que actualmente los videojuegos han tomado el carácter de deporte, aunque se encuentren en una dimensión que los distancia de ser una actividad física directa.

Por tanto, podemos definir a los eSports como toda práctica competitiva de videojuegos en la que los jugadores sólo pueden enfrentarse a través de las pantallas, como las competiciones de videojuegos estructuradas a través de jugadores, equipos o ligas, además de espectadores. Se puede jugar de forma amateur o profesional. (Alba del Rio González, 2018, p.14)

La definición de E-Sport se encuentra en una etapa naciente, está aún en proceso de consolidación, aunque ya existen grandes avances en el mundo, como el reconocimiento de los mismos como deporte, por parte del Comité Olímpico Internacional, incluso, está en discusión el hecho de incluir algunas categorías de estos, dentro de los propios juegos olímpicos, por ser considerada una actividad compatible con el movimiento olímpico.

3.2 Los inicios de los E-Sports

Desde la década del 1970, existe una relación entre videojuego y competitividad, desde la aparición de los salones “Arcade”, siempre ha existido en las personas la necesidad de medirse entre ellos de manera competitiva. Para el año 1972, nace en un laboratorio de inteligencia artificial de la universidad de Stanford, la denominada *Intergalactic Spacewar Olympics*, la primera competición conocida de videojuegos, originada por un grupo de 24 estudiantes con la intención de medir sus habilidades y demostrar quién es el mejor en el juego “Spacewar”, el cual ya contaba con 10 años de lanzamiento y permitía partidas dobles, donde dos usuarios en tiempo real competían entre sí. El desarrollo de la competición captó la atención de los medios, y protagonizó la primera crónica periodística de una competición de videojuegos, en un artículo escrito por Stewart Brand para el diario *Rolling Stones*. “mientras podías ser el mejor jugador de Pac-Man en los recreativos de tu ciudad, la ambición siempre era ser el mejor del mundo” (Taylor, 2012, citado en Garcia, 2016, p.4).

Sin embargo, el alcance de esta primera iniciativa no llegó sino a una cincuentena de aficionados, aun contando con el apoyo del diario *Rolling Stones*, hay que destacar que estos fueron los primeros pasos en el surgimiento de las competiciones de esta índole. En los años 1974 y 1978, se realizaron otros dos intentos de competiciones, aunque no tuvieron el impacto que se deseaba, la primera fue realizada en Japón por la compañía Sega titulado como “*All Japan TV Game Championship*”, y la segunda en Dallas, Texas organizado por Scores arcade of Dallas, como parte de las olimpiadas de invierno de pinball “*Winter Pinball Olympics*”, estas dos competiciones comenzaron a unificar a los aficionados de todo

el territorio nacional, en una sola competición. Es importante resaltar el aporte que tuvieron ambas iniciativas, ya que, para el año 1978 se estrena “Space Invaders”, creado por Toshihiro Nishikado, el cual causó gran sensación en el público estadounidense.

Debido a la gran aceptación que obtuvo el videojuego en tan solo el primer año de lanzamiento, para el año 1980, la compañía de videojuegos Atari, motivado al lanzamiento del nuevo cartucho para Atari 2600, e inspirado en el evento “*All Japan TV Game Championship*” producido por Sega, realizan el que se conocería como el padre de las competiciones de videojuegos, “*The National Space Invaders Championship*”, fue el primer torneo organizado, contando con una fase de clasificatorias regionales, para captar los participantes con mayor nivel para la competición principal, y tuvo una cobertura nacional en todo los estados unidos. Este evento reunió a más de 10.000 participantes en la ciudad de Nueva York, conociéndose como la primera competencia masiva de un videojuego.

El éxito de este evento, trajo una mayor confianza y demanda a las industrias de los juegos de video, transformándose estos en un entretenimiento de masas. Además, de traer una apertura de la población no consumidora de estos juegos, y fue la primera ocasión en donde participaron patrocinadores. La década del 1980, fue una época de consolidación para los videojuegos en el panorama internacional, ya para el año 1983, se lleva a cabo entre el 8 y 9 de enero, el “*Coronation Day Tournament*”, producido por la compañía Twin Galaxies junto con la cadena de TV ABC, esta competencia es conocida por ser la primera transmitida por televisión, donde 19 participantes se disputaron los récords en 5 arcades diferentes: Frogger, Millipede, Joust, Super Pac-Man y Donkey Kong. El estadounidense Ben Gold se consolida allí como el primer campeón mundial de videojuegos, avalado por la compañía Twin Galaxies y la agencia de los récords Guinness.

La década de 1990, trajo muchos cambios y avances para las competiciones de videojuego, en primer lugar, a principio de la década se celebra el “*Nintendo World Championship*”, el evento recorrió 29 ciudades de los estados unidos, se nombraron 3 campeones mundiales, y se premió con un cartucho edición especial de NES, que se convertirían en los cartuchos más raros y valiosos de la historia. Con estos avances, ya cada vez era más popular el uso de las consolas de videojuego caseras, y más aún con la salida de las consolas portátiles distribuidas por Sega y Nintendo. En este contexto, llega Internet a formar parte de las consolas de video, y nace un nuevo modelo de competencia. La mayoría de las competiciones hasta entonces, se centraban en la cantidad de puntos que un jugador de manera individual podía lograr, mas no mantenían el carácter de duelo o enfrentamiento que poseía “Spacewar”.

La compañía *ID Software*, logró traer de vuelta esa sensación de competitividad a los videojuegos, mediante el lanzamiento de “Quake” en el año 1996, aunque en esta ocasión, el género pertenecía al FPS (First Person Shooter), incorporando una tecnología 3D y opciones de conectividad. La compañía ya poseía otros títulos de este estilo como *Wolfenstein 3D* (1992), *Doom* (1993) y *Doom 2* (1994). Gracias a la innovadora *Wide Area Network*, patentada por *ID Software*, donde miles de jugadores podían conectarse al instante y ejecutar partidas en tiempo real, nace entonces, con el título de *Doom* en el año 1993, lo que actualmente conocemos como deportes electrónicos, aunque la fiebre de *Doom* fue un fenómeno de masas, no tuvo una competencia institucionalizada, ya que el diseño solamente soportaba 4 jugadores de manera simultánea.

En el año 1996, el título de *Quake* logró conectar a 64 personas de manera simultánea, superando indiscutiblemente a *Doom*. Al año siguiente la compañía produce lo que sería la primera competición de E-Sports tal como lo conocemos ahora, el Internet y la *Wide Area Network*, trajeron la posibilidad de conectar diversas computadoras y crear partidas, aunque los ordenadores no estén en la misma

localización, se realiza así en el año 1997 el evento “*The Red Annihilation*”, que contó con 2000 participantes alrededor de los estados unidos, y 16 finalistas que compitieron en la Electronic Entertainment Expo, en Atlanta. A partir de este año, el fenómeno de los E-Sport entró en aumento, ampliando sus horizontes a medida que las innovaciones alcanzadas gracias al Internet lo fueron permitiendo, hasta llegar los videojuegos de genero MOBA, que tomaron la mayor popularidad y responsabilidad en la masificación de los deportes electrónicos.

3.3 Surgimiento y Evolución de los MOBAS

Para el año 1994, nace un videojuego que causaría una autentica fiebre a nivel mundial, se trata del título *Warcraft* (ver imagen 7), desarrollado por Blizzard Entertainment, era un videojuego de estrategia en tiempo real (RTS) que consistía en un duelo de dos jugadores dentro del misma mapa, quienes elegían facciones con el objetivo de administrar sus recursos para establecer las mejores estrategias y vencer al oponente, este género aunque no era nuevo, la capacidad de respuesta al instante entre los jugadores que ofrecía este juego, lo convirtió en uno de los juegos más populares para la época, e hizo que los modos de juego online alcanzaran reconocimiento a nivel mundial y se comenzaran a crear comunidades alrededor de este juego.

Imagen 7. Mapa de Warcraft.



Fuente: Galekovic F (2018) *Warcraft Classic ha sido retirado de la venta.*

El crecimiento de Warcraft hizo que se produjeran dos secuelas de este mismo título, Warcraft II y III, creando la confianza necesaria en la productora, para desarrollar otros juegos que comenzarían a conformar un nuevo género dentro de la industria. En 1998 comenzarían los primeros pasos para el surgimiento de los MOBAS, cuando la compañía Blizzard Entertainment saca al mercado el título de *Starcraft* (ver imagen 8), una versión futurista y mejorada de lo que fue *Warcraft*, esta nueva entrega revolucionó la escena competitiva online, alcanzando máximos históricos en ventas, y estadísticas en general. Una mejor jugabilidad, temática renovada y la necesidad de mejorar la habilidad individual en coordinación con el manejo de los recursos, fue la fórmula que utilizó Blizzard en este juego para convertirlo en el más popular de la época.

Imagen 8. Mapa de Starcraft.



Fuente: Sarabia D (2019) *Maquina 10 – Humanos 1*.

El éxito no tardó en hacerse sentir, cuando en el año 2000 organizan los *World Cyber Game* en Corea del sur, siendo *Starcraft* el videojuego insignia del evento, adquiriendo el patrocinio de la compañía *Samsung* y el propio gobierno de dicho país.

Esta primera competición llamó la atención de muchas compañías y patrocinadores, dio lugar al nacimiento de ligas profesionales como la ESL (Electronic Sports League) y la MLG (Major League Gaming) que siguen en la actualidad y también provocó que el lanzamiento de videojuegos estuviese enfocado a un entorno competitivo permitiendo una evolución en la organización de competiciones, mayor presupuesto para premios y provocando que los jugadores debiesen especializarse y profesionalizarse. Algo que desde la aparición de las plataformas como YouTube o Twitch se incrementó de forma masiva. El año 2001 vio además la organización de unos Juegos Olímpicos de videojuegos que hicieron ver que existía un nivel muy alto en los torneos y que desembocaron en la aparición de grupos y equipos profesionales dedicados exclusivamente a los eSports. (Crespo C, 2019, p.35)

La formación del género MOBA comenzó a partir de la inclusión de un mapa personalizado en el videojuego de *Starcraft*, llamado *Aeon of Strife* (ver imagen 9), que fue quien dio forma al concepto de mapa que se maneja en la época actual en este género de videojuego, aunque no fue parte de la historia y jugabilidad principal del juego. En este mod, un jugador de manera individual, podía controlar una sola unidad de héroe, mientras luchaba contra enemigos en tres carriles diferentes, inicialmente solo contaba con 8 unidades de héroes para elegir, y debía derrotar a los enemigos controlados por IA, quienes otorgaban minerales al morir, que se utilizaba como moneda para adquirir mejoras de equipamiento, el juego terminaba cuando el usuario lograba destruir la torre central de la base enemiga.

Imagen 9. Mapa del mod *Aeon of Strife*.



Fuente: Lost Media Archive (2014) *Aeon of Strife*.

En el año 2003, nace formalmente el género Multijugador Arena de Batalla en Línea (MOBA), con la inclusión de un mod al juego *Warcraft III*, llamado *Defense of the Ancients*, abreviado y mejor conocido como DOTA (ver imagen 10), creado por Kyle “Eul” Sommer. Conservando el elemento principal de *Aeon of Strife*, la versión

de DOTA logró incluir a 10 jugadores dentro del mismo campo de batalla, generando 2 equipos de 5 para competir. Los héroes ahora contaban con habilidades únicas que te permitían un mejor progreso en la partida, se aumentó el stock de armas que podían comprar, y se añadió la opción de poder ir comprando componentes hasta completar el objeto principal, al incluir más jugadores, se añadió la mecánica del tiempo de *Respawn* (Reaparecer) cada vez que alguno moría, lo cual abría la posibilidad, que en un lapso de tiempo se pudiera cambiar el rumbo de la partida.

Imagen 10. Mapa del mod Defense of the Ancients.



Fuente: Henningston J (2020) *La historia de DOTA*.

La consolidación de este género llegó con el lanzamiento en 2004 de Dota Allstars, desarrollado por Steve “Guinsoo” Feak, mientras otros videojuegos multijugador se enfocaban en añadir más mapas y mods, Feak cedió el liderato creativo a Abdul “IceFrog” Ismail, quien se centró en crear un mapa único, pero con personajes y objetos perfectamente equilibrados, para crear la mejor experiencia de juego. La inclusión al equipo de trabajo de Steve “Pendragon” Mescon, trajo consigo un aumento significativo de jugadores y adeptos a la comunidad, Mescon crea el primer foro de DOTA llamado *9nid*, que permitía a los usuarios conversar sobre su experiencia, interactuar, como mejorar la jugabilidad y poco a poco construir la

comunidad del juego. El crecimiento fue muy rápido, y tuvieron que formar un nuevo foro en RTSGamer, y con ello se creó la página oficial del juego, y surgieron las primeras ligas Clan TDA (Team Dota Allstars) e IGN (International Gaming Syndicate).

La traducción al chino del juego en el año 2005, logró ampliar mucho más el mercado, llegando a realizarse el primer evento internación de DOTA en los *Worlds Cyber Games Singapur*, abriendo paso a la conformación de equipos profesionales, por el alto nivel desempeñado en dicho torneo. Con base a los avances logrados por DOTA, Brandon Beck y Marc Merrill, quienes eran extrabajadores de la compañía Blizzard Entertainment, fundan la empresa Riot Games en 2006.

Imagen 11. Mapa de la primera temporada de League of Legends.



Fuente: Sicarius (2009).

Se incorporan a dicha compañía dos personajes importantes y que ya tenían cierta influencia en el panorama internacional de los videojuegos, Steve “Pendragon” Mescon y Steve “Guinsoo” Feak, quienes se unieron para dar vida a DOTA, desarrollan una versión mejorada en todos los aspectos del antiguo juego, bajo el título de League of Legends (ver imagen 11), el cual, es hasta la fecha el MOBA más

jugado, y que tiene la mayor cantidad de usuarios e ingresos en la actualidad, y se ha posicionado como uno de los juegos más influyentes del siglo XXI.

Pese a partir de una idea no muy innovadora, los creadores de League of Legends supieron como aportar valor a un juego ya conocido, comenzaron por enfocarse más en el trabajo de equipo, incorporando mecánicas que permitían sacar beneficios si la toma de objetivos se realizaba en colectivo, introdujeron un tutorial y ayudas en juego, para que los nuevos usuarios puedan adaptarse de forma rápida. Para lo cual, mejoraron los algoritmos de emparejamiento, logrando que los jugadores puedan encontrar partidas mucho más rápido, y con competidores que estén más acorde a su nivel de juego, además de proveer una mejora grafica en todos los campeones y el mapa en general, las mecánicas de juego de LOL eran más complejas y mucho mejor estructuradas, produciendo que fuese sencillo de jugar, pero a la vez complejo, induciendo al usuario a pasar horas en él.

En general, el género MOBA nace de la concesión que Blizzard Entertainment otorgó a desarrolladores independientes, para ampliar el videojuego que habían creado, produciendo que la incorporación de un modo de juego, se convirtiera en un fenómeno masivo internacional. Este género le trajo un vertiginoso crecimiento al movimiento de los E-Sports desde inicios de la segunda década del siglo XXI:

Desde la primera competición oficial hasta los últimos 5 años, la audiencia de los eSports ha crecido más de un 1.500% y la inversión en patrocinios y premios aumentó en más de un 800%. Solo en el año 2014 las grandes marcas apostaron por estos torneos con más de 30 millones de dólares en premios y 80 millones como sponsors de los eventos (sin contar los costes relacionados con el apoyo a equipos y jugadores). A lo largo de todo el año 2017 se visualizaron más de 7.000 millones de horas de eSports en todo el mundo, además los ingresos de esta industria se encuentran entre los 600 millones de euros, de los que las marcas aportan aproximadamente unos 400, es decir un 66,7% de estos. Hoy los eSports tienen presencia en más de 170 países con audiencias superiores a los 100 millones de personas y que se verán incrementadas gracias a plataformas como Twitch o YouTube. Y se espera para el 2021 que el número de espectadores

supere los 550 millones de personas y la inversión publicitaria sea mayor a los 1.000 millones de euros. (Crespo C, 2019, p.45)

3.3 League of Legends en la escena global

Tras solo 3 años de su lanzamiento, League of Legends ya contaba con 70 millones de usuarios. Esto se debe, a que sus creadores enfocaron su empresa a otorgar un servicio a la comunidad *gamer*, que a vender un producto, desechando la vieja filosofía que mantenía la industria de los videojuegos, donde el jugador compraba un producto, lo jugaba, lo terminaba y lo desechaba. La idea que Merrill y Beck sostenían, era la de desarrollar un juego que recibiera nuevos contenidos y actualizaciones con el tiempo, y que todo sea de manera gratuita. A pesar de que los juegos *free to play* para la época, gozaban de poca popularidad, por permitir la compra de ventajas para ser mejor en el juego, Riot Games decidió apostar por un nuevo esquema, la idea era que el jugador siempre destacase por la habilidad que este poseía, mas no por poseer mayor poder adquisitivo, por ello, el juego fue lanzado con igualdad de condiciones para todos, y solo incorporaron la venta de *skins* (aspectos), como método de captación de ingresos.

Fue entonces cuando League of Legends lanzó su primera temporada en la cual se organizaron competencias entre los mejores equipos del país. Las finales se llevaron a cabo en un evento competitivo de gamers llamado DreamHack en Suecia en el año 2011. El premio al equipo ganador \$100.000 dólares. La final tuvo una audiencia de 400.000 personas, una cifra inesperada para Riot Games. Esto fue un indicador que el interés en el Gaming competitivo o a lo actualmente se refiere como Esports era real, llevando así a Riot a impulsar League of Legends en la capital mundial del gaming competitivo, Corea. (Moreno J, 2020, p.15)

Imagen 12. Primer mundial de League of Legends.



Fuente: Rojas J (2021) Foto del primer Worlds que se realizó en Suecia en el 2011.

Rápidamente comenzaron las primeras competiciones de Esports de League of Legends (ver imagen 12), coronándose como primer campeón el equipo inglés *Fnatic*, en este primer torneo solo compitieron 8 equipos, y no contó con la participación de la región China y Coreana, quienes posteriormente dominarían por completo la escena competitiva de League of Legends. Actualmente, el juego contempla alrededor de 86 equipos profesionales en todo el mundo, y realizan anualmente dos competiciones internacionales, el MSI (Mid Season Invitacional) donde participan solo los campeones de cada una de las ligas, y se lleva a cabo a mitad de temporada, aproximadamente entre mayo-junio de cada año, y el Worlds (Mundial) que es la competición principal de LOL, la cual se ha convertido en la competición más importante de Esports de los últimos años. A medida que pasan los

años, los Worlds han alcanzado cada vez más popularidad, y representan un indicador del crecimiento de los Esports en el mundo, por ser el principal referente.

Como recoge David Seagal (2014), los creadores no tenían planeada una competición profesional como uno de sus objetivos principales, aunque reconocieron desde el principio que habían diseñado un juego tan divertido de ver como cualquier otro deporte. Los resultados de la Dreamhack animaron a organizar las diferentes ligas regionales que actualmente existen en todo el mundo: EULCS en Europa, NALCS en Norteamérica, LPL en China, LCK en Corea, etc., y cada año van sumándose más y más regiones. A su vez, existen competiciones que permiten la posibilidad de acceder a estas ligas, que son ligas secundarias. El sistema funciona de una manera parecida a como sucede en el fútbol: los mejores ascienden, los peores descienden. Así, Riot organiza anualmente dos campeonatos en cada liga, el de primavera y el de verano, que dan acceso al campeonato mundial en el que se enfrentan los mejores equipos de cada región. (Garcia D, 2016, p.11)

Cuadro 4. Evolución y Crecimiento del Worlds de League of Legends.

Año	Campeón	Nº Equipos Participantes	Jugadores Activos al Mes (Aprox)	Nº Audiencia Simultanea del Evento	Bolsa de Premio \$
2011	Fnatic	8	11 M	69 K	100.000
2012	Taipei Assassins	12	32 M	1.1 M	2.000.000
2013	SK Telecom	14	31 M	8.5 M	2.050.000
2014	Samsung Galaxy	14	65 M	11 M	2.130.000
2015	SK Telecom	16	67 M	14 M	2.130.000
2016	SK Telecom	16	100 M	14.7 M	5,070,000
2017	Samsung Galaxy	24	100 M	25 M	4,946,970
2018	Invictus Gaming	24	75M	44 M	6.450.000
2019	FunPlus Phoenix	24	74 M	60 M	4.145.000
2020	Damwon Gaming	24	115 M	45.95 M	4.145.000
2021	Edward Gaming	22	180 M	73 M	2.225.000

Fuente: Elaboración propia.

League of Legends se ha consolidado como uno de los videojuegos que más audiencia ha recogido a nivel internacional, y ha demostrado ser en sí, un fenómeno de masas, independientemente del resto de los Esports. No solamente las cifras de League of Legends, hablan de su influencia a nivel mundial, para el año 2010, a tan solo 1 año de su lanzamiento, Riot Games recibió el premio Golden Joystick al juego en línea del año. En 2015, recibió el premio BAFTA Games por juego persistente, al permanecer en el mercado con una popularidad creciente a más de 5 años de su lanzamiento.

En el año 2018 recibe el premio Sports Emmy al diseño gráfico destacado, y durante los años 2019, 2020 y 2021, por tres años consecutivos recibe el premio The Game Award al mejor juego de deportes electrónicos, siendo el principal Esports referente en la industria. Actualmente Riot Games ha expandido el universo de League of Legends, desarrollando 4 juegos totalmente diferentes en cuando a jugabilidad se refiere, pero que están conectados al juego principal, entre ellos encontramos: *Valorant*, juego de género FPS (First Person Shooter), *Teamfight Tactics*, videojuego multijugador de estrategia, *Legends of Runaterra*, juego multijugador de cartas coleccionables, y *Wild Rift*, versión móvil del videojuego principal de PC. Cabe destacar que todos estos juegos producidos por Riot Games, figuran actualmente en las competiciones de Esports, además, en el año 2021 con el lanzamiento de la serie animada *Arcane* en la plataforma de Netflix, basada en el *Lore* principal del videojuego, League of Legends logró captar la atención de un público que no conocía su producto, y atraer a más adeptos a la franquicia.

Capítulo IV

Análisis del videojuego *League of Legends* como medio de interacción y socialización durante el periodo de confinamiento por la pandemia del COVID-

19

1. La presencia de League of Legends en la dinámica cotidiana del usuario

Los videojuegos llegan a ocupar una cantidad de horas importantes en el quehacer cotidiano, y forman parte de la rutina. Los videojuegos se han convertido para muchos, en la principal fuente de entretenimiento y ocio, llegando a formar parte de las prácticas cotidianas y habituales, la cual el sujeto privilegia sobre otras maneras de entretenerse, como salir con amigos, ir al cine, jugar un juego de mesa o leer un libro, y lo han asimilado como un estilo de vida. Visto desde la perspectiva de los entrevistados, los videojuegos aparecen como una especie de vocación secundaria, en la que deciden invertir su esfuerzo y esmero, y desarrollar su rol de videojugador.

...que, si tenía la universidad en la mañana, el trabajo en la tarde que normalmente era remoto [...] O sea básicamente así se me iba todo el día, lo que era estudio y trabajo me gastaba casi todo el día y jugaba unas horas LOL [...] jugaba alrededor de 2, 3 horas LOL en ese entonces, aproximado yo, salvo cuando estaba de vacaciones que jugaba muchas horas [...] al inicio si jugué full, era una cosa que jugaba por lo menos unas 8 horas diarias... le di bastante full, por lo menos 6 a 8 horas diarios, o sea lo que podía. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Yo con el juego al principio jugaba como 4 horas... y con el paso del tiempo llegue a jugar 12 a 15 horas al día [...] Para eso en el 2019 yo tenía dos trabajos estaban muy parados con la universidad y bueno me tocaba el tiempo para trabajar y estudiar... y básicamente no tenía mucho tiempo para jugar LOL, jugaba fines de semana y así como 6 meses... justo antes casualmente de que pusieran la pandemia y bueno mi rutina era todos los días ir a trabajar... y ya después si jugaba 3 partidas a la semana, a la semana no al día... y lo que hacía era

trabajar, llegaba a la casa, jugaba, iba a la universidad y así sucesivamente era mi rutina... de rutina, sí... eso si era fijo. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Siempre era el tipo de hago mis tareas y luego de hacer mis tareas era jugar, hasta las 10 de la noche por decir algo, en los fines de semana eran viciantes para mí porque eran todo el día... me acostada hasta tarde jugando...la cosa que me gustaba seriamente y que era mi pasatiempo, yo no era de los chamos de salir mucho pues, tengo amistades pero no soy de esos que va andar en jodedera, sino que mis hobbies son los juegos paso considerable tiempo en ello [...] no sé 5 horas 6 horas no sé... 4 horas diarias... o 3 horas, fácil si [...] En las noches, y como te digo, trabajo, estudio y obvio es más importante que jugar, entonces era más que todo jugar en las noches un rato unas dos partidas, y los fines de semanas era que si jugaba más y jugaba que si 6 partidas una cosa así. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022).

La cotidianidad de un videojugador resulta no ser tan compleja, las actividades básicas en las que se sustenta su rutina son: Estudiar y/o Trabajar, y jugar videojuegos, a pesar de que se puedan añadir cosas además de esas, los videojuegos ocupan parte importante de sus quehaceres, lo que produce un estilo de vida donde se constituyen un elemento central en el desarrollo y fortalecimiento de las relaciones. Los individuos logran generar una profunda afinidad y satisfacción con los videojuegos, es una actividad diaria, que emplean constantemente en sus tiempos libres, y como medio de entretenimiento y relajación, los videojuegos son parte del entorno social en que se desenvuelven, siendo un tema y actividad común que comparten con amigos y familiares, y a través de los mismos pueden generar nuevas relaciones. Existe pues, una preferencia directa por parte de los individuos, de relacionarse e involucrarse activamente mediante el uso de videojuegos, puesto que, desde etapas tempranas de su desarrollo y proceso de socialización, comenzaron a desarrollar prácticas y hábitos a través de ellos, que posteriormente se vieron reforzadas por su entorno social.

Al indagar en aspectos biográficos de los entrevistados, surgió que en la socialización primaria, desde edades tempranas, los gamers ya habían tenido contacto con los videojuegos, muchas veces motivados por sus padres, hermanos, tíos o amigos. En general, comentan tener alguna persona de referencia que les inculcó lo que varios llaman cultura gamer. (Montes F, 2016, p.41)

Con base en lo expuesto por Berger y Luckman y su relación con el mundo de la vida cotidiana: “Es un mundo que se origina en sus pensamientos y acciones, y que está sustentado como real por éstos” (Berger P y Luckman T, 1968, p.57). Podemos ver que los videojuegos, aunque contemplen escenarios ficticios, que no son sustentables en la realidad empírica, los usuarios logran internalizarlos y hacerlos parte de su identidad, haciendo de su uso una rutina diaria, que era compartida junto al trabajo y los estudios, se trata pues, de una manera en particular de cómo perciben el mundo, y cómo a través de ellos se manifiestan sus pautas de comportamiento e interacción.

Tales pasiones se definen en características centrales de la identidad de uno y sirven para definir a la persona. Aquellos que tienen pasión por tocar la guitarra, para leer, o para hacer *footing*, no se limitan a tocar la guitarra, leer o trotar. Son “guitarristas”, “lectores” o “corredores”. Las actividades apasionantes son parte de quienes son. (Vallerand et al, 2003, p.757)

Con base en la perspectiva de Huizinga (1968), el videojuego es una función llena de sentido, que concentra elementos que propician los procesos de socialización. Aunque en la actualidad, resulta difícil encontrar a alguien que no haya tenido alguna experiencia con los videojuegos, no todos internalizan el uso de ellos como un elemento significativo. Los videojuegos se convierten en un hábito, en la medida en que el individuo logra identificar aquellos factores de su personalidad, que están cónsonos con la actividad que realiza, independientemente del género o tipo de juego que se emplee, se les otorga un lugar especial dentro de la identidad de la persona.

Sí, sí, yo considero que sí... considero que son parte de lo que uno es, de las experiencias que uno ha vivido, de los amigos que uno ha conocido, lo ayudan a uno a juntarse con otro grupo de personas... te dan ideas, te ayudan a crecer en ciertas cosas dependiendo del videojuego que juegues, te mejoran los tiempos de reacción, en muchas cosas. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Si, gracias a los videojuegos fue que me acerque al mundo de las computadoras, me gustaba e interesaba mucho por cómo se hacían, y como era el desarrollo detrás de cada cosa... Y digamos que me llevo a decidir mi carrera. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Si considero que es parte de mí, y de mi vida, pues ha sido una parte importante de ella desde muy pequeño y es uno de mis hobbies preferidos, es un medio que junto con las series animadas tienen un lugar tan importante en mi corazón y en mi vida, que he decidido dedicar mis estudios universitarios a aprender a desarrollarlos, escribirlos y diseñarlos al igual que hacer animaciones, es algo de lo que me gustaría y estaría orgulloso de decir que me dedico a eso y vivo de ello. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Para los entrevistados, funcionan como un elemento de autodefinición, en donde a través de ellos, logran descubrir aspectos de su personalidad, desarrollar nuevas capacidades, delimitar su círculo de amistades, y propiciar espacios para el desarrollo de experiencias significativas. La elección de una profesión de por vida a causa de los videojuegos, demuestra el nivel de internalización que una persona puede llegar a hacer de estos, en donde sus metas, acciones y actividades se ven influenciadas. “Además de dar cuenta cómo el videojuego permite procesos de autoanálisis y/o autodescubrimiento, lo que también da paso a conocer distintos gustos, como la música, llegando incluso a formar parte del proceso de elección de carrera universitaria” (Montes F, 2016, p.38).

Como comentábamos en capítulos previos, cada elemento que otorga significado a la existencia de un individuo es único, así como cada experiencia de vida es única, su crianza, su formación, su cultura, sus intereses y motivaciones

ofrecen el sentido necesario para su accionar. Las vivencias personales son interpretadas desde la perspectiva de cómo el individuo aprehende la realidad y comprende su relación con el contexto. En este sentido, los videojuegos representan una forma en la que ellos aprenden a percibir, interactuar, sentir, pensar y relacionarse.

1.1 League of Legends como un hábito cotidiano

Para poder establecer un elemento definitorio, sobre el desarrollo de los hábitos de juego, y de la internalización de League of Legends en la vida cotidiana del individuo, acudiremos a los postulados teóricos propuestos por Vallerand et al (2003). Con relación al concepto de pasión, y su carácter dual, el cual permite visualizar el desarrollo de las actividades cotidianas, en función del significado que aportan al sujeto, y que consecuentemente dicha actividad se consolida como parte de la identidad de la persona. “La pasión se define como una fuerte inclinación hacia una actividad que a la gente le gusta, que encuentra importante, y en la que invierte tiempo y energía, y se internalizan en la propia identidad” (Vallerand et al, 2003, p.757).

Mira... del juego me encanto lo estratégico que era, normalmente a mí me gusta mucho los juegos de estrategia y los MMORPG, fue lo que más me llamo la atención de LOL, porque realmente en cuanto a gráficos no es nada impresionante, pero me encanto la estrategia que tenían esas personas en el mundial, el público que tenían, como se movían, cuando llegaban y le caían de a 2 a una persona en la línea, yo estaba así como que perro estos tipos son unos fenómenos, o como se escapan, de verdad que era impresionante verlos a ellos jugando... entonces llama la atención poder jugar un juego entre 5 personas y que todos trabajen en equipo para llegar a un sitio, aunque a veces uno pierde la línea, y cuesta más el juego, se pone bien interesante eso, con respecto a otro juego... dependes más de tu grupo que de solamente de ti mismo. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Primero sería el marketing... por más que sea que no lo juegues, has visto un meme... o un vídeo entre otro; como jugador estas condicionado con eso, es decir, tu juegas un tiempo... te aburres, te frustras... pero de repente ves un video o ves un meme... y tú dices... coño, me provoca echar una partida de LOL... y vuelves, o sea, a pesar de ser toxico, yo creo que cuando tú te relajas, de momento vienen las ganas de volver a experimentar el juego, ya luego que pasa el augurio de que ya no lo quieres jugar más, vuelves a tomarle esa esencia, una referencia bastante fácil el licor, tomas hasta no poder más, luego tienes una resaca pero por eso la gente no va a dejar de beber por eso, dentro de esa toxicidad, sigue estando ese factor que disfrutas por más que sea, porque quien no se alegra cuando tiene una buena partida, o cuanto matas a un enemigo, o te sacas una jugada que, mierda que arrecho... son pequeños detalles que le dan esa motivación al jugador, que cuando algo te sale muy bien provoca seguir y buscar más. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Diría yo que es una combinación entre, hablar, y estar con los amigos; para desestresarse hablando, del juego en general, o de lo que sea... y el hecho de competir, de verdad que el juego, al ser de competencia lo hace entretenido sabes, uno quiere seguir jugando sobre todo por competir. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Según las declaraciones de los sujetos de análisis, League of Legends se presenta como una actividad apasionante, a la que cotidianamente dedican aproximadamente de 2 a 3 horas diarias. Pero detrás de la elección de League of Legends, podemos encontrar que para estos jugadores, de antemano los videojuegos ya se encontraban internalizados en su identidad, y eran objeto de pasión, por ende, la elección que hacen de League of Legends, no se origina por elementos particulares de este, sino por el hecho de que es un videojuego. Para los entrevistados, los videojuegos ocupan un espacio importante en sus vidas, y están presentes en todas las etapas de su desarrollo y en simultáneo con el conjunto de actividades que realizan.

Por lo tanto, su identidad se define como *gamer*, quedando League of Legends como una forma que adquieren ellos para expresar y consumir su pasión. El *gamer*, “es aquel que disfruta de jugar videojuegos” (Montes F, 2016, p.23). Son aquellos

que emplean gran parte de su tiempo en jugar e interiorizan los videojuegos como parte de su personalidad, además de poseer un amplio recorrido en dicho ámbito, desde la niñez hasta el momento actual, y que han logrado desarrollar una experticia en el uso de videojuegos.

La pasión armoniosa (HP) resulta de una internalización autónoma de la actividad en la identidad de la persona. Una internalización autónoma ocurre cuando los individuos han aceptado libremente la actividad como importante para ellos sin ninguna contingencia asociada a él. Este tipo de internalización produce una fuerza motivadora para participar en la actividad de forma voluntaria y genera un sentido de voluntad y aprobación personal acerca de la realización de la misma. Los individuos no están obligados a realizar la actividad, pero más bien, eligen libremente hacerlo. Con este tipo de pasión, la actividad ocupa un espacio significativo, pero no abrumador en la identidad de la persona y está en armonía con otros aspectos de la vida. (Vallerand et al, 2003, p.757)

Un elemento que podemos destacar en las respuestas de los entrevistados, es que el League of Legends en su cotidianidad, se encuentra en armonía con los demás aspectos de su vida; esto produce que el vínculo que ellos generan con este, sea no solo significativo, sino también provechoso para lidiar con situaciones que se presentan, formando un patrón de conducta ante ciertos estímulos, que activan el deseo de jugar en la persona. “La mayor parte de los gamers dejaron claro que tienen otras prioridades antes que jugar... El tiempo que se le dedica al gaming es el sobrante, es decir, al finalizar el trabajo, el estudio u otras actividades” (Montes F, 2016, p.30). Para los entrevistados, no existe una interrupción de sus obligaciones y responsabilidades a causa del juego, reconocen que existe un tiempo y espacio determinado para su práctica, una vez que atiendan sus prioridades de trabajo y estudio, su siguiente prioridad será jugar.

Este proceso dentro de nuestro cerebro es un bucle de tres pasos. Primero está la señal, el detonante que informa a nuestro cerebro que puede poner el piloto automático y el hábito que ha de usar. Luego está

la rutina, que puede ser física, mental o emocional. Por último, está la recompensa, que ayuda a nuestro cerebro a decidir si vale la pena recordar en el futuro este bucle en particular. (Duhigg C, 2012, p.39).

Los acontecimientos que comúnmente suceden en la vida cotidiana, se estructuran en especies de rutinas ordenadas y automáticas, las cuales repetimos constantemente, la organización del quehacer durante el día, obedece una estructura de rutina, comer a ciertas horas del día, acudir a la jornada laboral, hacer las diligencias del hogar, entre otros. Según lo argumentado por Duhigg, la creación de estas rutinas, o también llamadas hábitos, se sustentan en tres acontecimientos, el primero en percibir la señal, que sirve como detonante de la acción, la señal representa todo aquello que produce que el individuo este en la necesidad de activar un comportamiento, de segundo, la rutina, que son el conjunto de acciones que realiza la persona para alcanzar el fin que persigue, y de tercero, la recompensa, que es ese estado de satisfacción y agrado de la persona producida por la acción que realizó.

Retomando las declaraciones de Fernández M donde explica que: “Los individuos comienzan a pensar la realidad social a partir de sus propias necesidades, creando las condiciones para satisfacerlas y aprovechando las existentes que su medio le ofrece” (Fernández M, 2014, p.101) Los videojuegos son una forma ya estructurada y estandarizada, a la que los individuos acuden de manera cotidiana para encontrar la satisfacción de sus necesidades.

Sí, hay veces donde, por ejemplo, tengo agotamiento sobre todo por trabajo, ya tengo demasiada carga de trabajo, o tengo demasiadas cosas, o que he estado haciendo demasiado lo mismo, y es como que mira, necesito ponerme un rato a jugar, era más que todo el motivo por el que lo busco. Pero cuando estoy estresado o algo, normalmente no busco tanto el LOL, si no es más cuando estoy agobiado de hacer lo mismo, o ya llevo demasiado tiempo en eso sabes. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Yo juego para jugar con mis amigos, al principio era para quitarme el fastidio de encima pero ahorita si abro el LOL es solo para jugar con ellos porque me gusta jugar con ellos y ya está. Porque da igual si ganamos o perdemos lo que me importa es que estoy jugando con ellos. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Yo creo que sí, libera ansiedad, el estrés entre comillas también. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

...pero principalmente, como todos los juegos, es para entretenerse, y el mundo del LOL es un poco extraño, porque como te digo... desempeñas un rol para tu equipo, y a mí siempre me ha gustado jugar en equipo, por lo menos personalmente me gusta, y el LOL es un juego que es bastante en equipo. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Entre las razones que los entrevistados argumentan que implican como señal para acudir a la acción de jugar, podemos encontrar: el agotamiento por carga de trabajo o de estudio, la necesidad de contacto social, el aburrimiento y regulación emocional. League of Legends es una forma cooperativa de alcanzar un logro, donde no solamente compartes e interactúas con amigos, sino que, la capacidad de desempeñar un rol, y de aportar valor a las acciones del colectivo, son una razón de suficiente importancia, por la cual utilizar el juego. El aburrimiento, es una de las razones más estandarizadas, puesto que los videojuegos en general son creados principalmente con la finalidad de entretener. Quitar el estrés, ansiedad etc. El juego también representa para los usuarios una forma de descarga, o una forma de descanso intelectual y emocional, que te ayuda a suspender ciertos estados de ánimos y a recuperarte del agotamiento.

El ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante, o finalmente, le sirve como ejercicio para adquirir dominio de sí mismo (Huizinga J, 1968, p. 12)

Es preciso ver, que la recompensa que ellos persiguen, es el mismo hecho de jugar, quizás, aunque el alcanzar logros y metas dentro del juego cause en ellos un grado de satisfacción, la acción de jugar, es la que produce el estado de satisfacción, sobre todo en un espacio interactivo, donde puede compartirse con amigos.

Ya identificada la razón por la cual los usuarios hacen de los videojuegos un hábito, es preciso ahondar un poco, en los elementos que producen que League of Legends en particular, sea apasionante para los jugadores, y se convierta en una rutina, para ello, definiremos tres aspectos claves para su comprensión, como lo son: El escenario impredecible; La experiencia inmersiva, y la Competitividad gratificante, utilizando los postulados de Pérez Latorre (2013) y Castellón y Jaramillo (2013).

1.1.1 El escenario impredecible

Si consideramos que los nativos digitales tienen un bajo nivel de tolerancia a la frustración, el desarrollo de recompensas se convierte en algo fundamental. Durante siglos las recompensas en el ámbito de la educación han estado restringidas a las calificaciones o notas. En el videojuego, por el contrario, las recompensas habituales son el desbloqueo de nuevos niveles, armas, poderes, escenarios o artículos, como automóviles o vestimentas. (Castellón L y Jaramillo O, 2013, p. 270)

Pero, ¿qué sucede cuando nos encontramos ante un escenario ilimitado? ¿Cómo llegar al final de un juego, donde la jugabilidad no se rige por una narrativa, donde cada nueva actualización cambia el uso de los personajes, el mapa, los objetos, y forma de establecer la estrategia ganadora? Una de las implicaciones que podemos encontrar a simple vista, es que el juego difícilmente pueda comenzar a perder interés, convirtiéndose en un patrón cotidiano, donde el individuo constantemente

busca la recompensa, y termina por convertirse en parte indispensable de las actividades diarias, de los temas comunes de conversación, y sea un elemento de cohesión dentro de los grupos de pares.

A diferencia de muchos juegos RPG, League of Legends es un juego en constante reelaboración, cada temporada implementan una nueva interacción en el mapa de la grieta del invocador, añaden nuevos campeones, con estilos de juego totalmente diferentes, y que llegan para desafiar a los jugadores, a que puedan llegar a dominarlos, así como también redefinen la jugabilidad de campeones antiguos mediante los *reworks*, y todo esto causa que el usuario se encuentre a la expectativa, y nunca termine de explorar y conocer el juego. League of Legends ofrece al jugador estímulos impredecibles, que los mantiene atraídos, de esta manera se le puede distinguir de los juegos de *Arcade*, de consola, o de muchos MMORPG donde ofrecen patrones acabados y repetitivos, siendo el LOL la opción que más se adecua a las exigencias del jugador, llegando a ser un videojuego difícil de sustituir.

Me parece que es un juego bastante inteligente, porque ninguna partida es igual, a la pasada, puede haber los mismos campeones puede haber las mismas cosas, pero nunca la partida es igual a otra, o sea nunca sabes que va a pasar ... En el lol como te había mencionado anteriormente cada partida es diferente pueden pasar miles de posibilidades en una partida que yo creo que eso es lo que lo hace atractivo y lo que hace que la gente lo juegue, es un juego que no tiene final y que no tiene tope. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Mira, lo que pasa es que es curioso, que, aunque sea el mismo mapa; los juegos de mundo abierto, por ejemplo, si tienen un patrón sumamente repetido, los mapas son normalmente iguales, las habilidades son las mismas, y tú no tienes que aplicar ningún tipo de estrategia, normalmente son triviales, o sea, vas hacia adelante, farneas, atacas, matas, ganas puntos, subes de nivel... En el LOL, la diferencia es, que es un juego totalmente de estrategia, o sea, tiene un macro juego, tiene un micro juego, tienes que entender el mapa, tienes que entender las jugadas, tiene una complejidad sumamente elevado sabes, aunque sea la misma grieta, tienes un sin número de combinaciones posibles que puedes hacer en el juego, entonces

digamos que volverse bueno es sumamente difícil, y eso lo hace más entretenido sabes, la dificultad del juego y la cantidad de opciones que tienes para hacer las cosas. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Te sorprendería que el LOL así parezca repetitivo, no lo es... eso lo estuvimos hablando hace poco con unos panas, porque sabes que Warframe es un juego bastante repetitivo, el juego se desempeña en farmear, básicamente eso; Silkroad era relativamente similar, solamente escalas en nivel y en ítem... a cambio que en el LOL, es extremadamente complicado el juego... el LOL es tan estratégico que hasta cuentan los súbditos que salen de la base; ellos saben en qué minuto van y cuantos súbditos deberían tener farmeados, entonces, los soportes deben saber cuándo y cómo rotar, todo el equipo se tiene que centrar en los objetivos... todo el juego depende de los campeones que escojan, cada campeón tiene fortalezas y ventajas... y existen muchas variantes que afectan cada partida, incluyendo a los jugadores como tal, si tú no sabes usar al campeón no servirá para nada, hay muchas más variantes en el LOL que en los juegos MMORPG. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

La constante impredecibilidad del juego, es uno de los atractivos fundamentales, a pesar de conocer el personaje con el que regularmente se juega, al ser un juego cooperativo, el funcionamiento de cada campeón va a variar, dependiendo del funcionamiento de los campeones del equipo aliado. Aunque siempre sean los mismos objetivos y sea repetitiva la aparición de los monstruos, todo ello va a depender de las decisiones que tome el equipo, y cómo se va desarrollando la partida en curso. El hecho de entrar al mapa con la expectativa de: ¿Qué será lo que pasará? ¿Cómo me iré en la partida? ¿Qué objetos tengo que armarme en esta ocasión? ¿Cómo debo luchar contra el campeón rival? ¿Qué decisión debo tomar en este momento? ¿A qué área del mapa nos enfocamos?, es un factor de motivación para el jugador, porque la victoria y la derrota no están determinadas hasta que ya llega el final de la partida, ese elemento impredecible da espacio a las remontadas, y el jugador se aferra a eso en el curso del juego.

Me acuerdo que en una partida, estábamos jugando un grupo de amigos, que fue de las mejores partidas, que he jugado, y estaba jugando fenomenal, pero aun así estábamos perdiendo, estábamos bien en cuanto a objetivos, pero entonces viene el equipo enemigo, y me roba un barón...ojo... ese barón le dio todas las ventajas al equipo contrario... y yo normalmente juego personajes tanques, y no tenía un peso considerable en la partida, como un asesino, lo mío era darle soporte al equipo y *tanquear* los daños... entonces me acuerdo que se nos complicó muchísimo la partida y estábamos a punto de perderla, pero en eso íbamos como por el minuto 50... y yo les decía no se rindan, que todavía se puede, ellos nos atacaron y logramos matar a 2, yo me voy solo, deje a los otros 3 defendiendo, y mato al barón, y con ese barón nos dio chance de bajar y hacer el dragón, y con ese dragón los matamos a ellos en la Teamfight y ganamos la partida... entonces, con una decisión cortica que tomamos a los golpes, se logró sacar toda la partida... ese momento en que ganamos esa partida, yo lo que hice fue soltar el teclado y decir Si, soy un fenómeno (Risas). (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Bueno me parece que, lo que te tiene atraído de las partidas tras partidas es... primero... es que tienes una racha de victorias y te sientes como bien, como, verga estoy ganando muchísimo y bueno te dan como más ganas de seguir jugando. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Los resultados que no se pueden predecir, al ser superados de manera satisfactoria, causa en el jugador un estado de placer, agrado y motivación, que hace que progresivamente se adentre cada vez más en el juego, y lo impulsa a continuar en la actividad. “Cada partida es particular pues en el mismo campo de batalla se enfrentan diferentes jugadores, y cada uno trae consigo una propuesta de juego distinta” (Cupaschoa V, 2021, p.34). El carácter impredecible de League of Legends, es pues, uno de los elementos por los cuales los videojugadores se sienten atraídos por él.

1.1.2 La Experiencia Inmersiva

Uno de los principales atractivos de los videojuegos, es la capacidad de garantizar una experiencia inmersiva, donde el sujeto se introduzca enfocando todos sus sentidos. A pesar de la grata sensación que esto pueda generar, una vez apagada la consola o el computador, la persona continua con el deseo de seguir conectado de algunas manera al juego, allí pues, es cuando los grandes desarrolladores se diferencian de los pequeños, en poder brindar al usuario una experiencia en todos los ámbitos, ofreciendo contenidos alternos, que produzca la creación de comunidades, quienes se encargaran de mantener viva la interacción que se tiene con el videojuego, aun fuera de él.

...ya después seguí jugando porque empecé a investigar a cada uno de los personajes y me gustó mucho el tema de las historias, el diseño. porque yo estoy estudiando diseño de videojuegos y también siempre me ha gustado escribir historias y ese tipo de cosas, jugándolo así le empecé a tomar cariño hacia los personajes y así... me gustaba mucho el profesional y me gustaba mucho el equipo, Lion Gaming... también busqué tutoriales de como jugar lol de un youtuber que también jugaba en jungla y era master. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

A mí no me llamaba la atención el LOL porque, me pareció que tenía unas graficas muy básicas... pero llegó un pana y me mostró el mundial de LOL, y de verdad que quedé enganchado por como jugaba esa gente, incluyendo Faker, que lo vi por primera vez jugar allí, y de verdad era genial poder ver a esos locos, jugando, de verdad son increíbles. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

No sé, pero una parte de mí, me gusta eso de tener una meta en el juego, a mí me gusta vivir mejor mi juego, es decir, me gusta explorar, me gusta disfrutar el juego en el punto de conseguir lo que yo quiero, me atrae ese sentido competitivo, que tienes contigo mismo, y que también el lol a novel de marketing es increíble, el enfoque anual de competencias que tiene el juego es bastante llamativo. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Ciertamente la experiencia en League of Legends traspasa las barreras del juego, no solamente es interesarse por la narrativa del juego, puesto que muchos jugadores pueden pasar años jugándolo sin conocerla, pero al descubrirla, permite generar mayor empatía, y un mayor vínculo con el mismo y los personajes.

Además, el escenario competitivo, es uno de sus principales atractivos, el poder observar cómo jugadores profesionales, juegan en la misma grieta, con los mismos personajes que cotidianamente se usan, pero que logran sacar el máximo potencial de cada composición y situación dentro del juego, hace que el usuario se motive cada vez más y comience a involucrarse con otra perspectiva en el juego. A pesar de que League of Legends no tiene un final, cada jugador programa sus metas y logros dentro del juego, como lo puede ser aprender a dominar una posición, o dominar a un personaje nuevo, llegar al rango más alto, mejorar las habilidades mecánicas, como *farmear* mejor, *tradeear* mejor, rotar mejor etc.

Lo inmersivo es una experiencia, es querer saber más sobre la serie o el videojuego, es no descansar hasta completarlo, hasta lograr un nivel de experticia que se traduce en experticia, en hacer suyo el videojuego o la historia (película o serie). (Castellón y Jaramillo, 2013, p. 269)

La experiencia inmersiva, involucra también aquello que mantiene a la persona conectada al juego, aunque ya no esté en el computador, es pertenecer a un grupo dedicado al juego, seguir el calendario de competencias, ver tutoriales de otras personas, para poder mejorar en el rol, o con el personaje favorito. Riot Games es una de las compañías que mejor ha sabido utilizar el género de los MOBAS, aunque muchos catalogan este género como muerto, League of Legends se mantiene a la vanguardia. El lanzamiento de *Arcane*, dio mayor profundidad a la experiencia inmersiva de los jugadores, ya que, por primera vez pudieron ver a los personajes interactuar en su lugar de origen, y fuera de los límites del juego, es vivir su experiencia de jugador, a través de una serie.

Me pareció bien interesante, ya yo había visto algunos lanzamientos... de otras ediciones de algunos juegos hechos anime, o serie, pero de verdad que la historia como tal de este juego verga... brutal loco 10 de 10. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Mira me pareció increíble... me pareció una manera de enganche al juego, fue una serie muy bien hecha, fundamentada con el lore del juego que enganchaba, y se de mucha gente que ha iniciado en el juego por la serie, o por lo menos han tenido más interés de cómo es y los juegos. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

No basta simplemente con dedicar algún tiempo o espacio del día para jugar, se trata de integrarse en dicho mundo aun cuando estén en él, a pesar de que la persona en ocasiones se canse de jugar, existen otros medios que permiten continuar dentro del universo del juego, como los *streamings*, series, ligas profesionales, videos, canciones del videojuego, comics, foros, memes etc. “No solo es un juego, es todo lo que hay alrededor de él: relatos, amistades, emociones y experiencias... aprovechando esta capacidad, los creadores se esfuerzan en ampliar los límites a redes sociales, plataformas, eventos, torneos” (Cupaschoa V, 2021, p.34). También la misma esfera social que comparten los jugadores, forma parte de su experiencia inmersiva, puesto que las personas con que se relacionan son también videojugadores, así pues, de alguna manera se encuentran envueltos por el fenómeno social que causan estos juegos.

1.1.3 La Competitividad Gratificante

Por otro lado, una característica del diseño de competitividad gratificante en los juegos es la combinación de metas a corto y largo plazo. En los videojuegos, además de plantear un objetivo final motivador, los diseñadores raramente dejan a los usuarios sin metas intermedias durante el camino, que les permitan experimentar diversos pequeños momentos de éxito a lo largo del mismo. (Latorre, 2013, p.239).

El carácter de deporte electrónico que obedece League of Legends, hace que el desarrollo de recompensa del jugador, se rija por la superioridad mecánica, es decir, cuanto más hábil sé es en el juego, mayor status se posee entre el grupo de amigos, y ser el mejor entre el grupo de amigos, produce una experiencia de recompensa gratificante. Los videojugadores al probar por primera vez este juego, descubren que es un espacio que genera las condiciones necesarias para competir, por lo que se convertirá en un elemento importante cuando la actitud de la persona se enfoca en la consecución de un logro.

Jugábamos normal y lo otro... y era como que perdíamos el tiempo... en el ranked subías, progresabas, siempre te daba como una especie de pago por así decirlo [...] restregárselo a la gente en la cara no hay de otra (risas) [...] pero creo que la respuesta está en un estatus por así decirlo, el juego no te da ningún tipo de recompensa sin embargo es como superar, creas una especie de ranking entre compañeros y querer superar a tu compañero es que lo que te anima a ser competitivo, a jugar super bien [...] Sí, exacto, el espíritu de ganar, de querer aplastar al otro. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

...otro de los atractivos del juego... que ya no comparto tanto... es el atractivo competitivo, esos retos que te pones dentro del juego, la capacidad de poner un límite de rango, como ser diamante y llegar al mismo... y lo lograste y de pinga, te sientes bien contigo mismo.... ese sistema de clasificación que te dice que eres malo o bueno, que te da ese ánimo de que bueno tengo que buscar la manera de mejorar o ser mejor, literal te está alentando a jugar, digamos que también te premia por los logros que llegas a tener, en lo particular de alguna manera motiva más a jugar [...] Claro eso sin duda yo creo que todo el mundo de alguna manera se siente influenciado por otros jugadores dependiendo del rango o el estatus que ya posee jugando... y tú estás hablando con alguien, que si ha ¿tu juegas LOL?, y te dice ¿Cuánto tiempo llevas jugando?, 2 años... a y ¿Qué eres?... Bronce, y te pregunta tú que eres, no bueno yo platino, ¡Mierda!, ¡Platino! que arrecho eres tú, y uno se siente como qué; coño, verga soy arrecho (Risas)... si yo creo que dentro de todo involucra un poco de ego, claro también dependiendo de cómo lo maneje cada persona, claro no vas a ser arrogante, pero te hace sentir bien (Risa). (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

...yo creo que la gente se mete mucho en el juego, sobre todo porque el juego tiene niveles, en los que tú vas escalando, y siempre quieres llegar a lo más alto, y creo que eso es parte del ser humano como tal, siempre es competitivo en casi todo lo que hace, y en un juego de equipo, que se compite para ganar, entonces la gente siempre quiere ir mejor. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

En cambio que cuando empecé a jugar LOL, lo entretenido en sí mismo, es que siempre, juegas contra otras personas, entonces es una competencia constante, siempre se hace difícil, siempre se hace más difícil, porque no es competir contra bots, sino contra personas que aprenden y mejoran... entonces si tu mejoras, te ponen personas que también son mucho mejor, entonces eso es lo que hace entretenido al juego, lo jugué una vez, digamos que lo probé, y mira... me quede con el vicio de jugar, jugar y jugar. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Uno de los elementos en los que concuerdan los entrevistados con relación al tipo de recompensa que ofrece el juego, es el estatus, cada persona en su rol de jugador buscará superar todos los obstáculos que va colocando el juego, en el caso de League of Legends, el obstáculo siempre será otra persona, por ende, el usuario constantemente competirá por superar en rango, o posición a los demás jugadores, tener el mayor rango, dentro de tu grupo de amigos, ofrece una sensación de superioridad, y bienestar al saber que sé es mejor que ellos.

Aunque Riot Games constantemente premia a los jugadores con cofres, capsulas, skins, y estableciendo misiones en el juego, todas ellas quedan en segundo plano frente a la competitividad, el ganar una partida, y subir de rango es una de las experiencias más gratificantes, porque es un logro que se sustenta en los méritos individuales, el jugar en modo normal para algunos es visto como una pérdida de tiempo, porque las personas que frecuentan este modo, no toman muy en serio la partida, debido a que están probando un campeón, alguna runa, o un nuevo equipamiento para una clase de personaje, al no asumir su rol y papel con responsabilidad, los demás jugadores sentirán que las horas invertidas no son

retribuidas en términos de mejorar en el juego, puesto que su equipo no está enfocado en ganar, además, que las partidas de modo normal no aportan puntos para el posicionamiento del jugador dentro de los rangos del juego, por ende, jugar sin poder escalar posiciones en un juego competitivo, no tiene mucho atractivo para los usuarios.

Principalmente, creo que es por las personas que lo juegan, muchos de ellos son muy agresivos con el juego, aunque ni siquiera estén en competitivo, porque tú te topas con gente que está jugando un reclutamiento, y que creen que eso es un competitivo, o sea, ubícate men, tú ves eso hasta en Aram, que Aram es un sitio simplemente pa jode, y probar campeones. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Me encanta competir, y los juegos en general son una buena forma de hacerlo, ya sea futbol o LOL. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Mira... para que uso el juego ha variado desde que lo juego... básicamente dependiendo del mood, te lo pongo así hay veces que lo juego cuando quiero jugar una cosa con mis amigos... como hay veces que lo juego en forma competitiva es decir quiero subir mi rango quiero sentir ese ego de que este bicho juega. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

El jugador de League of Legends por lo general, al momento de jugar lo asume con una actitud de competir, a pesar de que el modo de juego en el que estas no generen puntos para la clasificación, el ambiente del juego siempre está rodeado por el aura de competitividad. A pesar de ello, hay ocasiones en donde los usuarios o no les interesa el tema competitivo, o simplemente quieren jugar para pasar un tiempo agradable con los amigos. En la respuesta emitida por Elías, podemos encontrar ambos matices, donde varía el uso dependiendo del estado de ánimo en que se encuentre, puede hacer un uso recreativo, donde se disponga más a disfrutar de la interacción, y otra donde compite por saciar su ego de jugador, buscando el reconocimiento de los demás.

Y hay veces en que mi cerebro me dice, coye mira, sería bueno que vieras videos para poder mejorar, pero a veces no me da mucho el tiempo para hacerlo. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

...y veíamos el competitivo, veíamos como tratar de mejorar, en ese tiempo mejore bastante en el LOL, porque eran muchas horas invertidas en el juego. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

El ambiente competitivo genera en el usuario una necesidad por mejorar, subir su nivel de juego, ampliar su conocimiento en la estrategia de juego, conocer más a fondo su personaje y saber cómo utilizar bien sus mecánicas, y están continuamente en busca de la mejoría. Las ansias por saciar el ego de jugador, en un ambiente competitivo como el que ofrecen los MOBAS, es constante, y para ello, es necesario disciplinarse, y dedicar un número determinado de horas al día, para aumentar la habilidad, constituyéndose así, en una rutina de comportamiento que se repite constantemente.

El juego también ofrece la opción de que el jugador pueda sacar maestría a un campeón, siendo la maestría 7 la más alta de todo el juego, y se necesita llegar a dominar muy bien el personaje, para que el juego la otorgue. Las maestrías en el juego, otorgan un enfoque de intimidación, cuando un jugador ve que el campeón del rival tiene una maestría 7, sabrá que está ante un enemigo peligroso, que sabe manejar muy bien a su campeón, y aumenta el nivel de amenaza que puede representar esa persona. Algunos usuarios, mientras el juego está cargando, investigan a los rivales para ver su nivel, y puntos de maestría, cuando se topan con un campeón complicado de manejar y observaban la maestría 7 del jugador, rápidamente pueden inferir que sería un rival complicado, y que su permanencia en la línea podía estar amenazada, por lo que inmediatamente solicitan al equipo que le ofrezcan el mayor apoyo posible en la etapa de líneas.

Uno de los elementos que se reconoce con mayor facilidad es su aspecto competitivo. LoL es un videojuego de estrategia en tiempo real, esto significa que los jugadores deben plantear tácticas para vencer al oponente y ejecutarlas en tiempos muy cortos y en acciones simultáneas en el campo de batalla. Cuando un jugador se enfrenta a este escenario lúdico, se le presenta el reto de tomar decisiones, realizar hazañas y coordinar en equipo. La velocidad es crucial. Las partidas pueden variar su ritmo, pueden cambiar de calma a tensión en un abrir y cerrar de ojos. El videojuego exige concentración, destreza y astucia. A medida que el jugador adquiere experiencia puede mejorar en varios aspectos del videojuego y así enfrentarse a mejores contrincantes que ponen a prueba sus propias capacidades. (Cupaschoa V, 2021, p.33-34)

En el ambiente de League of Legends, la competitividad no se centra en completar el juego, o alcanzar los objetivos del mismo, sino en vencer a uno o varios oponentes, en superar a otros seres humanos, ya sea, derrotarlos de una forma directa, como sucede en el curso de las partidas, o llegar a un rango antes que el rival, se debe resaltar que los principales rivales son los propios amigos y compañeros que también usan el videojuego. La idea de competencia está relacionada con progreso, no se basa simplemente en derrotar a un rival, sino en aumentar el nivel de habilidad y conocimiento del jugador, no solo se compite en términos de jugabilidad, sino también en quien conoce más del juego. En League of Legends, la competitividad produce lazos comunicativos entre los usuarios con el fin de alcanzar una meta, así como también, la participación social, puesto que la victoria se define por la suma de los esfuerzos que cada jugador aporta para su equipo.

1.2 La “Nueva” cotidianidad de los Video jugadores de League of Legends durante la cuarentena por la pandemia de COVID-19.

Una de las principales consecuencias que trajo la pandemia por COVID-19 a la vida de las personas, es que alteró el curso normal de sus actividades, y movió a

muchos de su zona de confort. Como planteábamos anteriormente, cada persona en su cotidianidad, eligen los medios que más se adecuen para la satisfacción de sus necesidades, para muchos la actividad fuera de casa, era el modo en como ellos estructuraban sus rutinas diarias: ir al gimnasio, ir al parque, al cine, tomar un café, visitar a un amigo, salir de fiesta, ir a un juego de futbol etc. Pero, es importante notar que, a pesar de los cambios drásticos que trajo la pandemia, y en el contexto en que la vivieron los individuos, el curso cotidiano de las actividades de los videojugadores de League of Legends continuó con total normalidad.

Entonces en ese tiempo estuve igual con lo del trabajo, porque era remoto, entonces como que no podía dejar de trabajar lamentablemente... Una vez que instalaron el internet en la casa, yo me pude ir para allá a Maracay, porque en mi casa no teníamos internet... entonces bueno, una vez ya estando aquí en la casa, digamos que me cambió bastante la forma de estar, porque ya empecé a... a estar más tranquilo, sobre todo porque estaba en la casa con mis papas, todo era más relajado, pero igual seguí trabajando, y jugando LOL las horas casi igual, o sea; no cambió mucho el estilo de vida que llevábamos pues... en lugar de dedicarle 2 horas, le dedicaba 4 horas a jugar; e igualmente trataba de seguir estudiando algunas cosas por mi cuenta, pero lo que hacía más que todo era cumplir con el trabajo. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Para Joseph su dinámica cotidiana no sufrió ningún cambio, continuó con total normalidad sus actividades, los únicos cambios que se pudieran resaltar, es la suspensión de sus actividades académicas, y que el número de horas que dedicaba al League of Legends aumentó, su rutina no se vio afectada, puesto que ya las cosas que ocupaban el mayor tiempo en su vida, las realizaba de manera online.

En ese año yo me levantaba comía, y hacía unas cosas y me ponía a jugar como hasta a eso de las 10 u 11 de la noche... eso fue antes de la cuarentena, ya en la cuarentena casi que le echaba todo el puto día, ahí ya que no tenía nada que hacer sino que veía algo en mi casa, una serie o algo, o me ponía a jugar (risa) [...] Mira en ese tiempo lo único que me acuerdo era que estaba buscando trabajo y conseguí un trabajo en una tienda de ropa, pero mira hermano en esa semana que iba a

empezar justo empezó la cuarentena y me dijeron que tenían que cerrar, te llamamos cuando abramos... y nada allí empezó la cuarentena y había quedado en comer con mi novia [...] justo estaba buscando donde estudiar porque había dejado donde comencé [...] no, no hubo un shock muy grande porque yo no salía mucho de mi casa, estaba con mi novia o estaba demasiado ladillado, pero no salía mucho me quedaba aquí [...] me despertaba que si a las 12 am, comía y me ponía a jugar y le echaba casi que todo el día, y me dormía que si a las 7am, me despertaba a las 12 y así... todo el día. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Para Sergio, la cuarentena tampoco supuso una alteración en su rutina, ya que de por sí se encontraba desocupado, y la mayoría de su tiempo lo invertía en videojuegos y series, específicamente en el League of Legends, el hecho de ser una persona que no saliera mucho de casa, produjo que durante la cuarentena centrara su atención en la única rutina que tenía.

En ese tiempo yo jugaba LOL pero muy esporádicamente, dos días a la semana o jugaba los fines de semana y era porque yo tenía dos trabajos, y en uno estaba haciendo pasantías y el otro mi trabajo fijo normal, y la universidad y las pasantías me absorbían [...] solo trabajaba y estudiaba, no hacía ni actividad física, ni salía de hobby... el tema de juego si bastante, me desocupaba y fijo me iba a jugar [...] bueno yo trabajaba en una oficina pero movieron todo el trabajo para remoto y, me puse a trabajar remoto... pero en vez de trabajar 8 horas diarias trabajaba, apenas 4 horas y me daba obviamente mucho tiempo de hacer cosas... y como era pandemia la única cosa que podía hacer era jugar (risa)... normalmente recuerdo que me paraba como a eso de las 10 de la mañana me ponía a trabajar, mi trabajo eran 4 horas, cuando se acaba mi jornada que cumplía las 4 horas automático empezaba a jugar, o hacer... bueno no a jugar. Jugaba en mi destiempo... porque las actividades que hacía en el trabajo, a veces jugaba en el horario de trabajo (risa)... ahí por lo menos; unas 6 horas duplique las horas de juego. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022).

Para Jorge, la cuarentena significó un regreso a su antigua rutina, él comenta que cotidianamente dedicaba de 6 a 8 diarias al juego, llegando a alcanzar un máximo

de 12 horas diarias, y que para los meses antes de la pandemia, el cúmulo de actividades que realizaba, le daban poco espacio para continuar con su dinámica de juego, por lo tanto, al suspender y reducir las actividades que venía realizando, comenzó a retomar la rutina que había perdido. Aunque, dentro de todo, el único cambio significativo que se puede registrar, es el aumento en las horas de juego, al igual que lo experimentaron Sergio y Joseph.

A mí me dicen en el trabajo que fuera 3 semanas más para allá (Alemania) y bueno no tenía problema alguno, yo pisando Frankfurt, estoy saliendo del avión y llegando a la Oficina, mira cerraron las fronteras, y yo como ¡QUE!... Y bueno si, te tienes que quedar aquí un tiempo, yo sinceramente lo tome normal, porque era la tercera vez que iba a Frankfurt, y no era para nada distinto porque ya conocía más o menos, convivía más, y en cuanto a mis amistades, ya estaba teniendo una buena relación, ya que mi mejor amigo trabajaba con nosotros era de gran alivio porque no me sentía completamente solo, realmente no me sentía angustiado y mi estilo de vida tampoco cambio mucho que digamos, trabajaba, me tenía que acomodar con los estudios, a veces tenía que esforzarme por la diferencia de horarios, y literalmente la rutina no cambió mucho pero si salía un poco más por el tema seguridad [...] jugaba poco porque era más difícil de jugar con amigos, y allá eran ya las 11 o 12 de la noche, y si jugaba, jugaba una más que todo para no dejar morir a mis amigos [...] bajó el número considerablemente, 4 horas a la semana, tampoco tan exagerado pero suponiendo que en un fin de semana si jugaba, como alrededor de 6 horas y me estoy excediendo de horas [...] Luego después me vi en la obligación de irme a Turquía puesto que no podía estar más tiempo allá, porque el gobierno no lo permitía... y de ahí me quedé 2 meses en Turquía aproximadamente... ahí si era menos también, porque para mí eran más horas de diferencia... veía series, YouTube más que todo, y jugaba LOL porque era digamos, el juego más accesible, porque ahí si era difícil socializar. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

La experiencia de Elías durante la cuarentena, fue un caso que para muchos cambiaría por completo su estilo de vida, sin embargo, para él no supuso ningún cambio, en primer lugar, porque en su vida la actividad predilecta ha sido los

videojuegos, y no tenía la rutina de realizar actividades en el exterior, por lo cual, ya sabía y tenía las herramientas para lidiar con el encierro, además, ya conocía un poco el sitio donde se desenvolvía. Un elemento a considerar, es el hecho de la diferencia de horario, que cambió un poco el modo en cómo se relacionaba con sus amigos y familiares. A pesar de estar en dos países distintos atrapado durante la cuarentena, Elías decidió mantener su hábito de juego de League of Legends, porque eso le permitía mantener cierto grado de socialización e interacción con sus amigos en un contexto cultural, horario e idiomático diferente. Aunque el número de horas que jugaba disminuyó, a causa del cambio de horario, siempre buscaba un espacio para dedicarle al juego, porque allí podía conectarse con amigos y establecer comunicación con ellos.

Esos meses fueron un estrés; y de paso, salgo yo de la primera operación, y yo despertándome, comenzaron con lo de la cuarentena nacional... fue un estrés también poder irnos de Caracas también, salir de Caracas era horrible, los guardias tenían toda la autopista trancada; y de paso mi operación no quedo del todo bien, tenía más o menos dolor pues...mi papa es militar retirado, y a él le dieron permiso por lo menos de retornar a Maracay [...] Un reposo fuerte, que no podía ver a nadie, nadie, nadie, nadie podía venir a visitarme, sobre todo porque después me encontraron la infección, y eso fue peor todavía, ni mi mama ni mi papa podían acercarse a mí, solo de vez en cuando, y ciertas personas que venían a ponerme el medicamento... se me genero una infección en la zona donde me operaron, la infección llego hasta el hueso, me tuvieron que retirar todo lo que me habían colocado, y estuve bien delicado... y luego me tuve que volver a operar, y esa segunda operación fue como 2 meses después de la primera [...] no había mucho que hacer en ese momento, incluso, cuando no tenía internet lo único que podía hacer era jugar Age of Empires, porque la televisión es muy repetitiva, y dedicaba que si 3 horas por partidas [...] **[Kevin responde si retomo el LOL en medio de la cuarentena cuando le colocan el internet]** Ah claro (Risa fuerte)... en ese momento estaba un poco más flexible de tiempo y le metía que si 5 a 6 horas al día, porque como me tenía que recuperar, no tenía mucho que hacer, y le metía más tiempo pues. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

El proceso de Kevin fue un poco más complicado que el de los casos anteriores, su estilo de vida sufrió un cambio drástico, pero no fue a causa de la pandemia, sino más bien por problemas de salud personal. A pesar de que se encontraba en múltiples cosas a inicios del 2020, sus actividades se iban a ver irremediablemente suspendidas, bien sea por su estado de salud, o por la pandemia. A pesar de ello, continuaba con el uso de videojuegos en su vida diaria, a pesar de que no podía conectarse a League of Legends, sino ya a eso de mitad de periodo de cuarentena.

En síntesis, de lo expuesto por nuestros informantes, se puede decir que la dinámica cotidiana del videojugador, no se vio afectada en ninguna manera por la cuarentena, es más, en la mayoría de los casos, motivó a que estos dedicaran más tiempo al videojuego, y significó una manera de rehacer o retomar su antigua rutina, puesto que algunos habían bajado el ritmo de juego por las actividades que realizaban.

Los videojuegos han sido incorporados como parte fundamental de la rutina de muchos sujetos, y las medidas de confinamiento produjeron que la acción de jugar sea una actividad principal y esencial, y se convirtió en una herramienta predilecta para la socialización, y para satisfacer las necesidades de descanso, entretenimiento, alivio etc. Puesto que las diversas emociones y sentimientos que se experimentan en la acción de jugar, llegan a ser de especial importancia dentro del desenvolvimiento del sujeto.

2. League of Legends como escenario de interacción y socialización

Se puede considerar que league of Legends es un videojuego fundamental en el desarrollo del proceso de socialización del individuo, a saber, tal como Berger y Luckman afirman, el mundo de la vida cotidiana se presenta como una realidad compartida. League of Legends obedece el mismo esquema, al ser un juego cooperativo, donde a través del algoritmo, el sujeto es insertado en un espacio junto a otras 9 personas. Al establecer una meta dentro del juego, los usuarios se ven en la obligación de generar relaciones entre ellos persiguiendo un fin en común, obteniendo así, acceso a un panel comunicativo que, con base en lo expuesto por Jürgen Habermas, funciona como un elemento para la coordinación de la acción.

Por último, la sociabilidad es crucial en la experiencia de juego. El documental de LoL señala que más del 85 % de la población ha entrado al videojuego por un amigo, los creadores exaltan el carácter social al decir “la comunidad es el juego” en referencia al inicio, la historia y el éxito de LoL (Tang y Iwerks,2019), son los jugadores el motor que mueve este mecanismo... Al ser en equipo, se forman alianzas entre jugadores, éstas pueden expresarse fuera del juego, ya sea en la virtualidad o en la presencialidad... A pesar de las conductas antideportivas, tóxicas y agresivas con que se caracteriza la comunidad de LoL, es aquí donde es esencial enfocarse en cómo la sociabilidad puede mantener a tantas personas reunidas más allá de las hostilidades y de la discriminación. (Cupaschoa V, 2021, p.34)

Este concepto de juego, lo convierte en un espacio apto para el desarrollo de la interacción y socialización, sin embargo, estos procesos no solamente se pueden llevar a cabo a lo interno, sino también fuera de los límites del juego. La expresión “la comunidad es el juego”, alude al carácter social de League of Legends, y como se convierte en un elemento clave en el desarrollo de las relaciones, funcionando como actividad compartida o tema común de conversación, el juego provee las bases necesarias para la interacción en comunidad, ya sea haciendo uso del lenguaje del

juego, asumiendo la interpretación de unas funciones definidas por el rol, e integrándose a la actividad colectiva, coordinando sus acciones a fin de alcanzar los objetivos en la partida.

2.1 League of Legends en la dinámica de Grupos

La existencia y la supervivencia de un grupo dependen esencialmente de su capacidad para realizar acciones significativas en una determinada circunstancia y situación históricas. La importancia de la acción tiene una doble dimensión: externa e interna. Externa porque da cuenta a los otros grupos y a la sociedad de su quehacer; e interna porque confirma a sus miembros de sus logros como grupo. En este sentido, la actividad grupal tiene un efecto en el grupo que la realiza, para consolidarlo o para debilitarlo e incluso para desintegrarlo. (Vivas et al, 2009, p.20).

League of Legends se considera como esa circunstancia determinada donde los actores realizan las acciones significativas. Así también, en el mismo se destacan las dos dimensiones de la actividad grupal: la externa y la interna. A saber, que los grupos de pares se integran en función de intereses similares, es pertinente establecer que, los videojuegos es un elemento en común del grupo, pero a pesar de que sus miembros ya han tenido una vasta trayectoria como videojugadores, League of Legends se ha demostrado como el juego que logra reunir a todos los del grupo, es un escenario común, y un lazo que une a los miembros.

Sí... ahí si hubiese sido totalmente diferente, porque como no teníamos nada en común que hacer, y ponerse hablar con una persona de manera continua es tedioso; entonces ahí por lo menos tenías algo de qué hablar porque estabas en el juego, y bueno los terminabas insultando una y otra vez, y con eso... hablabas un rato pues. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Así estemos uno en estados unidos, otro en Venezuela y yo en España y estamos los 5 en la misma partida nos podemos ver, o ponernos a bailar en el rio, y ayudarnos. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

ya yo no lo juego, trato de no jugarlo, solamente cuando están todos mis panas y me llego. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

El juego permite unificar al grupo, aunque estos se encuentren dispersados, además de no existir en el usuario el deseo de volver a jugar, la presión del grupo termina por convencerlo de continuar allí, puesto que el juego posee una gran accesibilidad, donde los requisitos técnicos para ejecutarlo no son tan elevados, por ende, un computador sencillo puede correrlo y no se necesita de mucha inversión, además de que el jugador tiene acceso gratuito al mismo, y es un juego obligatoriamente en equipo. League of Legends es el medio más sencillo cuando la intención de una persona es interactuar con sus amigos a través de un juego.

2.1.1 Una Actividad Común

Muros y Aragón (2013) explican que: “Los juegos suelen cambiarlos entre amigos. Se percibe una cierta organización de intercambios de videojuegos que aparecen el mercado. Se trata de códigos de lealtad entre aquellos que se reconocen como “jugadores”. (Citado en Ospina D, 2017, p. 163). Según lo expresado por los autores, podemos evidenciar que existe entre la comunidad de videojugadores, una especie de códigos de lealtad, que conlleva a compartir o a referir títulos de videojuegos que han sido probados, y que consideran importante que otra persona llegue a jugarlo, siendo la principal red de distribución de un videojuego, las relaciones sociales, ya sea en un grupo familiar, o en un grupo de amigos.

...estábamos entre si jugar DOTA 2 o jugar LOL y bueno, nos decidimos por irnos a jugar LOL; porque estaba un amigo que también lo jugaba, que era Mikele te acuerdas... Entonces... nos recomendó el juego, lo vimos, nos pusimos a jugar y le dimos full pues. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022).

Mira, el LOL lo comencé a jugar, incluso, a mí no me llamaba la atención el LOL porque, me pareció que tenía unas graficas muy básicas... pero llegó un pana y me mostró el mundial de LOL, y de verdad que quede enganchado por como jugaba esa gente. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022).

Un amigo... le dije un día estábamos hablando... y le dije “mano dime algo bueno ahí para jugar”, y me dijo mira esta este y bueno dale vamos a darle y empezamos a jugar. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022).

...y este amigo mío que conocía MU y que bueno entablamos amistad... el empezaba a jugar LOL, me decía mucho epale, cónchale mira juega que te va a gustar que no sé qué más, al principio yo me lo imaginaba como un DOTA, porque no me llamaba mucho la atención, hasta que llegó un punto donde me insistió tanto que lo probé, empecé a jugar con él y unos amigos y comencé a agarrarle el gusto. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022).

...empecé a agarrar la laptop de mi papa que no la usaba, y le descargué el LOL que un amigo mío jugaba mucho eso, era diamante 1 jugaba demasiado el enfermo ese... y me dijo descárgate esa vaina y lo descargué, junto con otro pana y empezamos a jugar. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022).

Una de las características que se pueden observar en el relato de los entrevistados, es que sus inicios los jugadores de League of Legends, comenzó con la necesidad de establecer una actividad en común con el grupo de amigos, es importante destacar, que todos afirman haber conocido el juego mediante la recomendación de un amigo, lo que permite ver, que fundamentado en los códigos de lealtad de pares, la distribución de este videojuego se debe más a las relaciones, por la interacción que provee para el grupo. Los esfuerzos a nivel de marketing que hace

Riot Games, y la actividad de la comunidad del juego, permiten una consolidación del jugador.

Así como este videojuego pertenece al proceso de socialización, como parte de la consolidación de los grupos de pares, podemos ver también que el videojugador de League of Legends es sometido a un proceso socializador para ser integrado en la comunidad del juego. Una analogía que pudiera hacerse, es el caso de la conversión religiosa, en primer lugar, existe un acercamiento de una persona, puede ser desconocida, o puede ser un amigo íntimo, o algún familiar, que busca entablar una conversación y hacer la invitación para que se una al culto, una vez que la persona acepta involucrarse, entra en juego el factor de la comunidad, donde la iglesia como institución y el grupo de feligreses, comienzan a ejercer presión sobre el sujeto, que poco a poco comienza a internalizar en el los valores, significados y creencias del grupo; existen pues, casos de religiones, donde cuya propagación se da solamente entre personas conocidas, amigos y familiares. Tal proceso socializador obedece League of Legends, por ende, podemos evidenciar en su comunidad, una identidad que obedece a factores específicos, y que por lo general poseen formas de vivir el juego semejante.

2.1.2 Dimensión Externa del Grupo

Mira por WhatsApp si nos comunicábamos, sobre todo para hablar del juego y, como para escribirnos, miren lléguese a la partida, básicamente para eso, y enviarnos memes de vez en cuando, era más o menos lo que hacíamos... de hecho formamos un grupo de WhatsApp como con 10 personas más o menos; y todos jugaban LOL, y eso era en general lo que hacíamos allí. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022).

Si, inclusive muchas veces era a la inversa, le escribía desde el juego para decirle que estaba en discord, algo así, la mayoría era que

estábamos en un chat externo y llegábamos y decíamos vamos a jugar LOL... realmente eso siempre ha estado en nosotros, algo como nuestro Grupo de WhatsApp que siempre está ahí activo. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022).

Bueno nosotros teníamos un grupo de WhatsApp y teníamos dos servidores en Discord, entonces por grupo de WhatsApp escribíamos quien esta ladillado y eso... nos metíamos a la llamada y después nos metíamos en el juego y eso. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022).

Todos los entrevistados, manifestaron que pertenecen o han pertenecido a un grupo de WhatsApp o Discord, dedicado exclusivamente a League of Legends, de esta manera, podemos evidenciar la actividad externa del grupo según lo expuesto por Vivas et al, (2009). Vemos pues, que durante la interacción que proveen las plataformas de las redes sociales, el tema central es el videojuego, en ellas se establece un acuerdo del grupo para iniciar una partida, se comparten anécdotas significativas que algún jugador vivió, se envían imágenes referentes al juego etc.

Las conversaciones dentro del mismo por lo general no eran tomadas con mucha seriedad, y la actividad en el grupo consistía en: Organizarse entre ellos para iniciar una partida, compartir memes sobre el juego o sobre algún otro del grupo, presumir sobre sus victorias y logros en el juego, insultarse y quejarse por los malos desempeños en alguna partida. Los grupos de WhatsApp o Discord, tienen una especial importancia para los jugadores, se puede decir que en el ámbito de League of Legends, estos representan un método de aprobación, inserción y oficialización de la relación.

2.1.3 Dimensión Interna del Grupo

Si bueno, creo que todos los conocía físicamente; bueno no... eeh... había dos personas que de vez en cuando se llegaban, que no los conocía físicamente, eran amigos de mis amigos... Si era que, si un amigo cercano lo invitaba, lo conocíamos a través del juego y lo agregábamos al grupo, y cuando necesitábamos a alguien para jugar, lo invitábamos. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022).

Si si, mira con Randy, con unos amigos que estaban en España, y con otros amigos que uno hace dentro del juego... que, si un amigo invitaba a un conocido y uno lo conoce, habla con ellos y después bueno, nosotros tenemos un grupo de WhatsApp y hablamos con ellos allí. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022).

No, había unos que conocía personalmente... pero había gente que la conocí mediante el juego y los agregamos al grupo y todo. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022).

Para los jugadores de league of Legends, el invitar a un jugador a un grupo que sea externo a la interfaz del juego, significa que oficialmente lo considera su amigo, aunque solo se conozcan dentro del juego. Las partidas en la grieta simbolizan un ritual de iniciación, y dependiendo del nivel de integración que una persona haga con los otros miembros, el grupo llegará a un consenso, y hará la invitación. Podemos ver en las respuestas de los entrevistados, expresiones como: “Agregamos”, “Nosotros”, “Invitamos”, son todas palabras en plural, que indican, que la selección de los nuevos miembros es sometida a aprobación de los participantes. De esta forma, podemos evidenciar que en la actividad interna del grupo según lo expuesto por Vivas et al, (2009), League of Legends se convierte en un ente regulador de las relaciones, y a través de la interacción dentro de él, los sujetos clasifican y someten a prueba a los nuevos miembros.

Festinger (1954) establece que: “Otro sería el mecanismo basado en la comparación grupal, que parte de la base de que las personas tienen una tendencia a

comparar sus habilidades y opiniones con las de otros individuos y grupos” (Citado en Simkin H y Becerra G, 2013, p.131). En la dinámica de los grupos de pares, se observa que existe una tendencia competitiva en el interior de ellos que, como se explica en el capítulo I, de esta competitividad puede determinarse la integración o exclusión de los miembros. League of Legends es considerado por los entrevistados, como ya vimos anteriormente, un juego altamente competitivo, en el cual, si un sujeto logra asimilar adecuadamente el estado de competitividad que ofrece el juego, y produce una buena integración con el grupo, es considerado apto, para incluirlo en el círculo de amistad, de lo contrario, si la competitividad produce una contingencia, habrá una desvinculación inmediata con los otros sujetos.

Mira a veces pasaba... habían veces que por ejemplo, un día completo o dos esa persona no quería ni siquiera juntarse con la otra... de hecho, hubo un amigo, que se llama José... en ese tiempo nosotros estábamos empezando a jugar, te podrás imaginar que éramos malísimos, y esa persona llamada José, es un flamer de primera, se encargaba de insultar hasta mas no poder, él ya tenía tiempo jugando, y cuando le tocó capitán forero que era el peor de todos... eeh... fue un nivel de insulto tan increíble, o sea que el tipo duró los 50 minutos de partida insultando, insultando, insultando, y bueno el tipo nunca más quiso jugar con él, lo veía en la partida y se salía, nunca quiso más hacer grupo con él... la insultadera fue una cuestión espectacular pues. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Hay un amigo que creo que tú lo conoces que es Randy, no soporto jugar con él, yo abro la partida y lo veo a él, y lo que quiero es caerle a coñazos, es insoportable jugando lol, yo no juego con el básicamente porque no lo aguanto... es imposible jugar con él. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Hay gente que me ha dejado de hablar porque antes era más intenso que ahora, y yo si jugaba muy en serio... jugaba para ganar... y yo peleaba con gente por eso, y si, había gente que me dejaba de hablar. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

En los testimonios, podemos evidenciar casos en donde la manera en cómo los integrantes asumieron la actividad competitiva, causó un malestar en otras

personas, que decidieron no pertenecer más al grupo de juego. El ambiente competitivo que se vive, hace que los usuarios sean muy cautelosos al momento de elegir con quien hacer grupo, o de aceptar quien pertenecerá al grupo, existe una especie de barrera entre la persona y los otros jugadores con que los empareja el juego, por el mismo ambiente hostil que se producen en las partidas.

Mira, una o dos veces máximo, de las personas que conocí, era que terminábamos agregándola al grupo... por lo menos hubo uno que lo agregamos al grupo de WhatsApp, digamos que no era una persona que conocíamos así, pero lo agregábamos al grupo de WhatsApp y lo invitábamos cuando necesitábamos a alguna persona. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Mira yo agrego casi siempre, solo a mis amigos, casi nunca agrego a otras personas, solo agrego a personas que conozco... como te digo casi siempre jugaba con personas que yo conocía... A veces me agregaba gente porque jugué bien esa partida, y yo como tal no les rechazo, y ya después luego me invitan para unas partidas y así. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

...yo en LOL no estoy acostumbrado a agregar gente que no conozca [...] siempre fue un grupo muy cerrado y solo conocidos. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Los videojugadores de League of Legends, al momento de conocer gente nueva dentro del juego, muestran una actitud reservada, y prefieren compartir su actividad solo con personas conocidas. Como vimos en los testimonios pasados, el juego causa molestias generalizadas producida por la competitividad, que en ocasiones, hacen que un jugador entre a una partida con la intención de molestar y agredir verbalmente a otros, esto causa un sentimiento de desconfianza en los usuarios, al momento de agregar a una persona en su lista de amigos, por ende, basan su decisión, en un acuerdo grupal, si un sujeto logra integrarse bien con otros miembros, se llega a la decisión de aceptarlo.

2.1.4 El espacio de acciones significativas

Tal como planteábamos en el capítulo I, el hombre no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, de esta manera, puede encontrar distintos elementos que los vinculan, y a través de ellos poder realizar con mayor espontaneidad su interacción, dando significado a su existencia. Con base en lo establecido por Vivas P, Rojas J y Torras M (2009), la supervivencia de un grupo dependerá de su capacidad para realizar acciones significativas, es decir, aquellas que agreguen valor a los miembros, y produzca un mayor grado de relación y vínculo entre ellos. En este sentido, podría considerarse que League of Legends es exclusivamente un juego de amigos, siendo la principal elección de los usuarios, no emprender acciones en el mismo solo, sino siempre experimentarlo de manera conjunta.

Mira yo diría como... 7 de cada 10 o no, más o menos como 8 de cada 10 la jugaba con amigos. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Casi siempre jugaba acompañado, muy pocas veces jugaba solo... Más o menos como 8 de cada 10 partidas... siempre trataba de jugar con alguien, era lo que yo buscaba del juego. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Sí, todas... sí jugaba 10 partidas... muy pocas muy pocas... sí puede ser 1 de cada diez jugaba solo. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Con amigos... 7 de cada 10 partidas era con amigos, siempre jugué más con amigos que solo. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

9 de 10 partidas juego con amigos, si juego una solo es porque quede picado y ellos se fueron y quería jugar una más. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Los videojugadores de League of Legends, juegan en compañía de amigos en promedio, 8 de cada 10 partidas, algunos aseguran que uno de sus principales fines, era jugar en compañía de alguien. Esto indica, que el grupo de amigos tiene gran importancia en el uso de League of Legends, estableciendo una gran diferencia en la actitud de la persona al momento de jugar, existe pues, un cambio de perspectiva o de comportamiento, cuando un usuario participa en el juego con amigos.

En este sentido, Borden (1994) plantea el considerar a las personas como agentes activos, lo que quiere decir que, en función de sus expectativas, pueden intervenir activamente en la definición de la situación, intentando controlar las posibles reacciones de la audiencia, pudiendo con ello modificar su conducta en función de ellas. De esta forma la presencia de otras personas, sumada al tipo de relación que se establece con ellas, conforma la situación social grupal que en cierta medida podría determinar el rendimiento de las personas. (Vivas P, Rojas J y Torras M, 2009, p. 41)

El escenario que plantea League of Legends, es adecuado para la actividad grupal, en primer lugar, porque su estructura de juego es cooperativa, además de que las mecánicas de juego, exigen que los jugadores establezcan una relación y una buena sinergia entre sus personajes, además de que cada uno desempeña un rol específico para la consecución del logro. Lo que establece Borden (1994) al decir que: “sumada al tipo de relación que se establece con ellas, conforma la situación social grupal que en cierta medida podría determinar el rendimiento de las personas”, explica que la actividad de grupo se encuentra motivada y atraída ante las situaciones inesperadas del juego, produciendo que cada suceso o experiencia, se viva mejor en compañía de amigos.

...cuando juegas con amigos es muy divertido, pero cuando juegas solo, es más complicado. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Me gusta la dinámica y uno decide donde jugar... y de paso tiene para interactuar con compañeros... o sea prefiero jugar un juego

multiplayer.... el LOL es especial porque tiene esa dinámica. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

primero que lo puedes jugar con amigos, lo vuelve más entretenido, suele suceder que si lo juegas solo te estreses y si lo juegas con amigos te diviertes mucho más, la gran mayoría somos un grupo de 5 y casi siempre son un grupo [...] Coño (Risas) te la pasas diferente, no es normal, o sea... más si estas en contacto ellos en llamadas... es más que todo la interacción entre amigos y bromear, coye la cagaste que pajuo eres, y se ríen... inclusive cuando te molestas es como que diferente, no sé cómo explicar eso... pero tiene su toque, tiene su magia jugar con amigos. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Podemos ver, que la experiencia de juego de un sujeto, cuando decide jugar a League of Legends solo, conlleva rápidamente a la frustración, estrés, molestia, y el ambiente en el juego se torna en general más apático y aburrido. En cambio, cuando la experiencia de juego se comparte con amigos, la situación en general se torna divertida y motivadora, no existe pues, entre los entrevistados, la motivación de jugar de manera solitaria, además, el hecho de compartir el momento con amigos, se torna inexplicable, pero produce un sentimiento de agrado al respecto, haciendo que las emociones producidas durante la partida sean totalmente diferentes, incluso la molestia no resulta ser un factor de estorbo dentro del grupo, puesto que el juego se aborda con una actitud más relajada, tranquila, y con ánimos de divertirse.

Es sabido que, la competitividad que se vive en el ambiente de League of Legends, causa entre los involucrados un sentimiento de molestia ante el desarrollo de la actividad, causando conflictos a lo interno del grupo.

Fricción así no pues, tal vez porque no estábamos presentes (Risa), si llegábamos a decirnos cosas y eso, pero ya después a los días todo normal. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

No, jamás... por más que los insultara... y ellos me insultaran... quizás en alguna partida los carajos estaban muy fuertes, que nos insultaban y uno se arrechaba y se iba para el carajo... pero ya al día

siguiente uno volvía y se ponía jugar pues. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Sin duda alguna... es como... te molestas en el juego... la cagas... te dicen tus vainas, a lo mejor tu estas picado... pero son molestias del momento, calentura en el momento por haber jugado mal, no llegaba más allá de ahí, si habían discusiones pero no para hacerse riñas temporales. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

...a veces por ejemplo había personas que se molestaban tanto que se iban del juego, dejaban de jugar y eso que eran conocidos, bueno amigos por ejemplo Randy, se tilteaba tanto que se desconectaba y listo pues dejaba de jugar... en general luego nos enviábamos chat por WhatsApp, por ejemplo, nos escribíamos insultándonos, y así básicamente pasábamos prácticamente un día todos molestos. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Todos los entrevistados aseguran haber experimentado, o haber conocido el caso en donde la actividad en el juego haya producido algún conflicto entre compañeros, pero a su vez, la misma consolidación del grupo, permite superar el conflicto de manera satisfactoria. Esto se logra, en primer lugar, ya que los miembros poseen varios años conociéndose, por ende, los fundamentos de su relación están más allá del videojuego, en segundo lugar, porque el videojuego es utilizado como un espacio donde generar experiencias compartidas, y no se utiliza como elemento para desarrollar relaciones, las relaciones entre los miembros ya se encuentran definidas antes de involucrarse en el juego. Por lo tanto, el vínculo de amistad es el que produce los significados, y el juego solamente funciona como vehículo.

Por último, un elemento de significado a considerar, es la estructura del grupo, al respecto, Harris (1995) expone que: “En la adolescencia, los grupos de pares suelen tener una estructura jerárquica” (Citado en Simkin H y Becerra G, 2013, p.131). La arquitectura que proporciona League of Legends, se fundamenta en un sistema clasificatorio, el cual, según el desempeño de cada jugador, ira acumulando puntos, y posicionándose en cada uno de los rangos, las clasificaciones o también denominadas “Elos” dentro de League of Legends se componen de la siguiente

manera: Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Maestro, Gran Maestro, Retador. Esta clasificación obedece a una estructura jerárquica donde Hierro es el rango más bajo, y Retador es el rango más alto.

Jugábamos normal y lo otro, era como que perdíamos el tiempo... En el ranked subías, progresabas siempre, te daba como una especie de pago por así decirlo... **[Jorge responde sobre la finalidad por la cual él quería subir de rango]** restregárselo a la gente en la cara no hay de otra (risas)... pero creo que la respuesta está en un estatus por así decirlo, el juego no te da ningún tipo de recompensa sin embargo es como superar, creas una especie de ranking entre compañeros y querer superar a tu compañero es que lo que te anima a ser competitivo, a jugar super bien. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022).

Claro eso sin duda yo creo que todo el mundo de alguna manera se siente influenciado por otros jugadores dependiendo del rango o el estatus que ya posee jugando... y tú estás hablando con alguien, que si ha ¿tu juegas LOL?, y te dice ¿Cuánto tiempo llevas jugando?, 2 años... a y ¿Qué eres?... Bronce, y te pregunta tú que eres, no bueno yo platino, ¡Mierda!, ¡Platino! que arrecho eres tú, y uno se siente como qué; coño, verga soy arrecho (Risas)... si yo creo que dentro de todo involucra un poco de ego, claro también dependiendo de cómo lo maneje cada persona, claro no vas a ser arrogante pero te hace sentir bien (Risa). (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022).

Algunos de los entrevistados aseguran que la posición en el LOL, es un factor de estatus dentro del grupo, por ende, gozarán de una posición privilegia al momento de jugar en grupo, o de hablar acerca del videojuego. Elías asegura que: “creo que todo el mundo de alguna manera se siente influenciado por otros jugadores dependiendo del rango o el estatus que ya posee jugando”, afirma pues, que existe una influencia dependiendo del nivel de juego de la persona. Las personas cuyo rango es el mayor dentro del grupo, posee mayor influencia o peso en las decisiones, de alguna manera, se encargan de dar instrucciones a sus compañeros y a liderar las acciones y estrategias en el curso de la partida.

En este sentido, los pares son quienes, por medio de la valoración que hacen de sus compañeros, destacan ciertas características como valiosas, destacables y admiradas (Hartup, 1996). Así, es probable que las características más destacadas en un contexto social sean por una parte aquellas determinadas por la cultura de pares del grupo... (Berger C, 2011, p. 360)

Así pues, las personas en el grupo, al interactuar con un miembro que tenga un rango de juego superior, tienen la sensación de ser inferiores, y convierten al jugador de rango alto en objeto de admiración, encontramos en los jugadores de League of Legends, la búsqueda de ese poder y admiración que le confiere el estatus en su grupo de amigos.

2.2 La interacción de grupo en League of Legends

Una vez establecidos los elementos que el grupo confiere a League of Legends como herramienta de socialización, y planteados los parámetros en el capítulo II, sobre cómo se desarrolla la acción dentro de este videojuego, cabe mencionar pues, cómo es vivida la interacción dentro del mismo por el grupo de jugadores. Trayendo a reflexión que, League of Legends es un juego, cuyo funcionamiento depende de dos elementos de la vida cotidiana, las cuales son: El Rol, y la Comunicación. En primer lugar, cada persona antes de entrar en la partida debe asumir uno de los roles que te ofrece el juego, y a través de él, cada sujeto se relacionará con su grupo de una manera determinada, en segundo lugar, el juego exige que los participantes lleguen a un consenso en cuanto a la toma de decisiones dentro de la partida, por ende, te brinda herramientas para la interacción como el chat escrito, o el chat de voz.

Si por el voice de LOL, porque había personas que la computadora no les cargaba el discord, o que tenían problemas con discord, entonces

usábamos el voice de la computadora, el de LOL pues... Y las personas que no tenían micrófono, ellos escribían y nosotros les hablábamos. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Discord, siempre usábamos discord, de hecho, todavía lo uso muchísimo. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022).

El chat de voz. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Si, hablábamos por discord para hablar durante el juego o para decir quién se queda en la línea y cosas así. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Para los entrevistados, existe la preferencia por utilizar el chat de voz como canal comunicativo durante el juego, esta herramienta, les ofrece la oportunidad de continuar con su relación más allá de las interacciones cara a cara, en este caso, podría decirse que coexisten los factores de interactividad e interacción, por una parte, se establecen acciones visuales y táctiles con la máquina, y por la otra, se establecen acciones sonoras y auditivas con el grupo. Así pues, a medida que el usuario cumple con su rol en el juego, mantiene comunicación con sus amigos.

Más que todo así es cuando esperamos personas sabes, por ejemplo, que, si se llega el primero, y a los 5 minutos viene le otro, entonces nos ponemos a hablar allí cosas externas al juego, mientras estamos esperando, pero ya cuando estamos dentro del juego, estamos casi siempre, concentrados en eso pues. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Mira, normalmente cuando comienzas, estás hablando de cualquier tema, o sea, antes de comenzar la primera partida, y después de la primera partida, estás hablando de las pendejadas que se hicieron en la primera partida, y de si lo hicieron bien o si lo hicieron mal. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Bueno... primero mis amigos me decían como a eso de las 9 pm mira mano vamos a jugar... y nos metíamos a jugar y nosotros como que lo primero que decíamos, era que cual es la historia de David... cuál es la historia de lo que había pasado en el día pues...era para chismear pues. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

...yo pienso que realmente no hay diferencias, porque era lo mismo... porque jugando echamos cuentos y es prácticamente lo mismo... Si, realmente, solemos echarnos broma y todo, normal realmente, no era que literalmente estábamos solo enfocados en el juego... que sí, coño marico no hay agua, una cosa así, o a uno de los panas la mamá le pega un grito, y ahí todos empezamos a joder y eso... no era como que todos concentrados en el juego, no. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

No, hablábamos cosas fuera del juego, y del juego también... nos echábamos paja entre nosotros, creo que yo tengo un sticker del main de Kevin; pero en vez de el main de Kevin, es la cara de Kevin (risa)... entonces echábamos mucha broma con eso, hablábamos del juego, hablábamos de nosotros, y así. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

La predilección por utilizar el chat de voz se debe, en primer lugar, a la fluidez que esta provee para entablar una conversación y hablar de múltiples temas, la comunicación no se enfocaba netamente en el juego, sino para expresar vivencias, chistes, ideas etc. En segundo lugar, se debe a la cercanía que provee, ya que, a pesar de existir separación física entre ellos, el sujeto puede sentir a su compañero cerca, el hecho de poder escuchar las conversaciones internas que se realizan en la casa de un amigo, da la sensación de que estas allí, jugando en la misma habitación, o en la misma sala, y eso brinda mayor comodidad al sujeto para expresarse e interactuar.

2.2.1 Factores de conflicto en la interacción en League of Legends

“Los significados de tales cosas derivan de la interacción que la persona tiene con otros seres humanos” (Blumer, citado en Alvaréz-Gayou, 2003, p.65). League of Legends es un escenario para la creación de significados, en especial, durante el proceso de socialización, donde el sujeto busca un interés común, y compartir

experiencias con otras personas, al respecto, más adelante hablaremos con más detalle sobre qué significado adquiere el sujeto en su acto de juego.

Lo que es preciso mencionar, es que el individuo al interactuar con otros, “frecuentemente se da la situación de discrepar y de tener intereses, necesidades, gustos y decisiones diferentes y muchas veces contrapuestos” (Vivas P, Rojas J y Torras M, 2009, p.50). Los significados que se emplean durante la actividad, en ocasiones, no logran ser comprendidos por el resto del grupo, lo que genera la situación de conflicto entre ellos, dicho esto, League of Legends es un videojuego que se sustenta fundamentalmente en las decisiones del equipo, y en cómo, cada uno de ellos entiende la situación desde el punto de vista de su rol.

Si... depende sobre todo del Elo, y de cómo juegues; si quieres jugar un poco más competitivo, ya allí digamos en los Elos de Plata, Oro o Platino, o inclusive desde bronce creo yo... ya requieres interpretar correctamente los roles... tu juegas mal en hierro, y a la gente no le interesa, porque no sabe jugar... pero ya una vez después de ese Elo, es sumamente importante, porque si no dañás la experiencia, y dañás la partida... el hecho de no saber jugar, daña todo el equipo, el que tu no cumplas tu rol, es lo peor que puede pasar en el juego básicamente... y mira cuando alguien trolea, generalmente lo que se hace es reportar, incluso te pones de acuerdo con el equipo contrario para reportarlo, porque son gente que nadie soporta, entonces, se hace ese tipo de cosas... se insulta y un montón de cosas extras, el reporte es el mecanismo para eso... porque la idea es estar con personas que hagan las cosas bien, y que sepan hacer lo que deben de hacer. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Para Joseph, la interpretación del rol es sumamente importante, alegando que, al no cumplir el rol, se “daña” la experiencia de juego, y asimismo la partida. Aquí podemos ver, que en la escala de valores de los videojugadores de LOL, el rol es un elemento importante, por la codependencia que existe entre los jugadores. Las acciones que realizan los miembros del equipo, perjudican directamente a los otros, por ende, cuando un sujeto no asume e interpreta con seriedad el rol asignado, el

grupo acude a emitir una penalización, basándose en la incapacidad del jugador para integrarse a las acciones del equipo, el incumplimiento del rol es una conducta desaprobada por los jugadores.

Es importante señalar, que Joseph comenta directamente que se “Daña la experiencia”, aunque cada partida es auto conclusiva, es decir, ninguna de ellas perjudica a la otra, cada sujeto busca vivir sus 30 minutos de partida de la mejor manera, y aborda el juego con una actitud determinada, como lo vimos en el apartado anterior, la persona podrá jugar para desestresarse, liberar ansiedad, socializar, salir de la monotonía, descansar, entretenerse o para levantar el ánimo. En este sentido, al interactuar con una persona que estropee el desempeño del equipo, la situación en esa partida, se tornará hostil, estresante, agresiva o molesta, en general, un ambiente lleno de toxicidad para el jugador, y en ocasiones, la experiencia de juego se torna opuesta a lo que esperaba, de esta manera, la interpretación del rol adquiere un impacto en las emociones del jugador, por lo tanto, se busca de cualquier manera que la persona responsable en dañar su experiencia, sea castigado por los desarrolladores.

Mira, si y no... hay personas que sin importar como te vaya, o que tan bien te vaya, siempre va a flamear, es algo bien interesante... a cambio que hay personas que si se dan cuenta de lo que estás haciendo... ojo el problema del LOL es que, por ejemplo, los Toplaner, están muy centrados en su línea, igual que los ADC, entonces ellos normalmente no están viendo todo el mapa, no están viendo toda la situación, y no observan lo que pasa en la partida, solo ven donde están parados ellos... y cada uno depende mucho de la posición de los otros jugadores. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

“Cuando un individuo desempeña un papel, solicita implícitamente a sus observadores que tomen en serio la impresión promovida ante ellos” (Goffman E, 1981, p.29). Según lo expuesto por Kevin, encontramos que, en el acto de juego, cada persona solicita que las demás tomen con seriedad el rol que desempeña, entendiendo que la victoria dependerá de observar y entender el trabajo que cada compañero

realiza según su rol, por ende, es común encontrar personas que solo se enfocan en lo que ellos pueden llegar a realizar, o en las situaciones particulares que se les presentan, ignorando, las demás situaciones que viven los compañeros.

En este sentido, la persona asumirá el juego desde el sentido individual y no colectivo, desatendiendo el trabajo de sus compañeros, esto pues, en el momento de la interacción, los jugadores tendrán la tendencia a ser menos condescendientes, puesto que solo observan la partida desde su posición, sin tomar en cuenta si alguno de sus compañeros necesita de su ayuda, o si le fue mal en la línea, o si puede tomar una decisión favorable con base en la situación de sus compañeros. Un factor común dentro del juego, es que en ocasiones, un jugador decide entrar a pelear con un rival, esperando que su compañero de línea lo apoye, inicia apresuradamente el combate, sin darse cuenta que su compañero tiene menor nivel, no cuenta con el “mana” suficiente para lanzar habilidades, la posición de la oleada es desfavorable, y además no posee herramientas de escape, o el daño que tiene no es tan elevado para ganar la “escaramuza”, por ende, cuando el compañero decide no afrontar la pelea y el otro miembro muere, la forma predilecta de resolver la situación es a través del insulto, y a partir de allí, la partida comienza a tornarse agresiva entre ambos compañeros de equipo.

Ante esto último, es importante resaltar una de las declaraciones de Kevin: “hay personas que sin importar como te vaya, o que tan bien te vaya, siempre va a flamear, es algo bien interesante”, podríamos decir, que algunas personas no asumen el juego desde su rol designado por League of Legends, sino desde su rol de “flamer”, es decir, su acción principal en la partida no será interactuar en función de su rol, sino que será insultar, crear conflicto, quejarse de sus compañeros y estropear las situaciones, aun, cuando el equipo este ganando la partida y vaya todo bien.

Si si entiendo, si, sin duda, o sea tener un conocimiento del juego sin duda te va a ayudar a interactuar de mejor manera con otros jugadores, sin embargo este conocimiento, que no se si lo preguntarán más

adelante, este... depende mucho... que lo que tú crees que sabes... quizás no lo sabe el otro o tiene una interpretación diferente... entonces... una interpretación diferente puede crear toxicidad porque coño, tú ves una jugada y que tú crees que una cosa esta mal hecha y que el otro cree que está bien hecha ahí empieza el conflicto... así que no está escrito... o sea mira este es el pensamiento de cada línea, así te tienes que regir a jugar... entonces sí creo que un conocimiento del juego te ayuda a interactuar... porque si no, no hubiese gente en el rango más alto del juego, y la diferencia de un jugador de esos, es del cielo a la tierra con un jugador que está en lo más bajo... entonces creo que esas personas aparte de habilidad, tienen un conocimiento del juego que los ha llevado hasta allí. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Con el relato de Elías, cobra relevancia el valor del significado dentro del juego, a saber, que: “Los significados son manejados o modificados por medio de un proceso interpretativo que la persona pone en juego cuando establece contacto con las cosas” (Álvarez-Gayou J, 2003, p.65). Un factor clave dentro de las acciones en League of Legends, es la de poder interpretar una situación, tomando en cuenta el significado que esta adquiere para los demás compañeros y para sí, uno de los rasgos de este videojuego, es que los significados son modificados durante todas las partidas, puesto que no existe en él un patrón estandarizado, y las decisiones de los jugadores son circunstanciales.

Esta variabilidad de los significados, se debe a que no existe un pensamiento preestablecido de cada posición, por ende, cada jugador debe poder internalizar su rol, e interpretar las situaciones del juego en función de ello. “Al fin, nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (Goffman E, 1981, p.31). Durante cada partida, el jugador asume una identidad diferente, de acuerdo al personaje que ejecuta, debe, por tanto, durante la interpretación de su rol, reconocer lo que una situación significa para el rol del “jungla”, “toplaner”, “support” y el “adc”. La gran diferencia que existe entre

jugadores de rango bajo, con los de alto rango, según Elías Hidalgo, está en poder reconocer rápidamente los significados que surgen en el juego, y así poder acertar en las decisiones, y realizar un buen trabajo en equipo. De lo contrario, cuando el usuario no logra reconocer esto, surge el conflicto durante el juego, puesto que no existe un acuerdo en torno de las acciones emprendidas por el equipo.

Sí, claro cada uno tiene que tener su rol definido, y saber en que es bueno, y tener una especialidad por así decirlo... normalmente tu juegas para ganar, y se necesita a otros para ganar, y se necesita que sean buenos para eso. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Con base en las declaraciones de Jorge, podemos entender, que la interacción en League of Legends, descansa sobre la división social del trabajo, en su forma de solidaridad orgánica, tal como lo establece Durkheim (1893):

Otra cosa muy diferente ocurre con la solidaridad que produce la división del trabajo. Mientras la anterior implica la semejanza de los individuos, ésta supone que difieren unos de otros. La primera no es posible sino en la medida en que la personalidad individual se observa en la personalidad colectiva; la segunda no es posible como cada uno no tenga una esfera de acción que le sea propia, por consiguiente, una personalidad. Es preciso, pues, que la conciencia colectiva deje descubierta una parte de la conciencia individual para que en ella se establezcan esas funciones especiales que no puede reglamentar; y cuanto más extensa es esta región, más fuerte es la cohesión que resulta de esta solidaridad. (Durkheim E, 1983, p. 101).

Es muy importante, que cada jugador puede tener su rol muy bien definido, y especializarse en uno de ellos, con la finalidad de poder agregar valor a la actividad colectiva, no se trata solamente cumplir un rol para el equipo, se trata de convertirlo en parte de la identidad del jugador, de conocer a profundidad las demandas que implica, así pues, cuando un jugador de League of Legends entra por primera vez, debe tomar una decisión, tal como la toma un sujeto sobre qué carrera universitaria

estudiar, o sobre que profesión realizar, de allí entonces, surge la figura del “main” (principal) dentro del juego, y el hecho de una persona caracterizarse por ser “main Adc”, “main Jungla” o “main Midlaner”.

La especialización del rol, permite a la persona ajustarse a la partida con mayor comodidad, y dará mayor seguridad y confianza a los compañeros de equipo, al saber que conoce bien su rol, en palabras de Jorge: “normalmente tu juegas para ganar, y se necesita a otros para ganar”, el grupo pues, delega en cada miembro un conjunto de funciones especiales, que serán de vital importancia para la cohesión del equipo, en la persecución de una meta común, de esta manera, el desempeño general estará ligado en función de cómo los participantes se integren a los lazos de solidaridad.

Sí, porque si no te ayudan estas en la mierda toda la partida... porque si la pasas mal en la partida, de aquí a que te recuperes están en tu nexo... entonces hay veces que tus compañeros no entienden la situación, o de ponerse en tu lugar y decir, coño tienes razón, la estás pasando mal y necesitas ayuda... o simplemente cubrirte mientras uno se repone... entonces a veces eso puede generar conflicto y frustración, y es lo que genera el tilt, la fricción y todo eso. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Para Sergio, otro de los valores a resaltar en el juego, es la empatía. Durante la partida los miembros del equipo deben ponerse en el lugar del otro, para que la actividad colectiva se lleve a cabo de manera armoniosa, de lo contrario, cuando un jugador se haya juzgado o abandonado en sus esfuerzos, el grupo inmediatamente entrará en conflicto, el cual, determinará el curso de la partida. A lo largo de los años, el juego ha venido evolucionando, y se ha vuelto dependiente de las acciones colectivas, haciendo cada vez más difícil la opción de que un solo jugador pueda cargar con el equipo y ganar por esfuerzos individuales (carrilear). En este sentido, los jugadores deben en el curso de la partida, encontrar el modo de poder ayudarse entre ellos, y entender que hay situaciones que sus compañeros no puede controlar.

El videojuego frecuentemente propicia situaciones de conflicto entre el grupo, a pesar de que los miembros posean fuertes vínculos, causadas principalmente por los factores que se describieron anteriormente, esto pues, en ocasiones, a pesar de que el juego sea un elemento de unificación y de socialización del grupo, también se convierte en objeto de discordia, porque pone en perspectiva las diferencias de los sujetos. Cabe destacar, que League of Legends posee una dualidad interesante, es percibido conscientemente que es un videojuego toxico, que saca a flote muchas emociones negativas de parte de quien lo juega, además de que produce malestar y estrés, pero a pesar de ello, es un juego altamente adictivo, que resulta muy difícil dejarlo de jugar.

Si... lo que pasa es que es lo competitivo sabes; lo que te vuelve toxico es lo competitivo del juego... es como jugar por ejemplo un partido de futbol, imagínate que tú eres el malo del equipo; la gente te va a empezar a insultar si no estás rindiendo; lo mismo ocurre con el LOL, es un juego muy dependiente de los compañeros para poder ganar; entonces si el equipo no hace bien su trabajo y pierden de manera horrible, ahí uno empieza a insultar. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Aunque el juego te genera un estrés, porque no solo dependes de ti, muchas veces dependes del equipo y de cómo se comporta y se mueve el equipo, así que, aunque tú lo estés haciendo fenomenal, y estés haciendo un excelente trabajo, si alguien del equipo no está haciendo lo que tiene que hacer, se puede perder la partida me entiendes... entonces, cuando alguien hace algo y gracias a eso pierdes la partida, tú te estresas pues [...] si... peleas a veces bastante con tu equipo, porque es normal, pasa en todos los equipos, en el futbol, el beisbol también... y es normal quejarte de tu equipo, pero el juego en general es bastante entretenido. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Primero sería el marketing... por más que sea que no lo juegues, has visto un meme... o un vídeo entre otro; como jugador estas condicionado con eso, es decir, tu juegas un tiempo... te aburres, te frustras... pero de repente ves un video o ves un meme... y tú dices... coño, me provoca echar una partida de LOL... y vuelves, o sea, a pesar de ser toxico, yo creo que cuando tú te relajas, de momento vienen las ganas de volver a experimentar el juego, ya luego que pasa el augurio

de que ya no lo quieres jugar más, vuelves a tomarle esa esencia, una referencia bastante fácil el licor, tomas hasta no poder más, luego tienes una resaca pero por eso la gente no va a dejar de beber por eso, dentro de esa toxicidad, sigue estando ese factor que disfrutas por más que sea, porque quien no se alegra cuando tiene una buena partida, o cuanto matas a un enemigo, o te sacas una jugada que, mierda que arrecho... son pequeños detalles que le dan esa motivación al jugador, que cuando algo te sale muy bien provoca seguir y buscar más. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

A mí lo que me parece es el tema social... es que el juego no es toxico sino el ambiente competitivo el que pueda generar la toxicidad, porque yo he practicado mucho deporte... he hecho mucho deporte y es competitivo, y digo que el deporte no es para todos por el tema de la competitividad... y lol hay gente que se lo toma muy en serio y sobre todo porque es un juego en equipo... hay gente que no es muy buena ganadora o no muy buen perdedor o simplemente estaba de mal humor jugando y fue a descargarse el mal humor con una partida, entonces en si el juego no es toxico sino el ambiente competitivo que genera para las personas que no están acostumbradas a competir. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Hay que tomar en cuenta que el diseño del videojuego, produce que el jugador siempre quiera volver. League of Legends es comparado con el deporte, puesto que confluyen allí dos factores: la competitividad y el juego en equipo. También es comparado con el licor, con relación a que, a pesar de generar efectos negativos en la persona, muchas de las experiencias producen un estado de placer y bienestar, y el jugador vuelve para volver sentir esas emociones que da ganar una partida, o tener una racha de victoria, o saber que cada vez estas mejorando y progresando.

Un aspecto a considerar, es el crecimiento global que ha tenido el videojuego, que hace al sujeto sentir que es parte de algo grande, y de poder encontrar referentes en los cuales proyectarse, como el niño que juega futbol, y sueña algún día llegar a ser como Pelé, o Maradona, a pesar de que nunca haya ingresado a una academia de futbol. Así pues, cuando un jugador observa una partida profesional, y como debe

ejecutarse correctamente su rol, o su personaje favorito, vuelve su motivación por el juego.

Un factor en el que concuerdan los informantes, es que el factor de toxicidad del juego se encuentra en el tema social, en la interacción que se vive con el equipo, llegando a ser un ambiente agresivo, lleno de insultos y desprecios verbales, siendo el elemento competitivo quien genera la atmosfera conflictiva. La dependencia que se tiene del colectivo, produce que los jugadores que puedan estar aportando valor al equipo, señalen de manera ofensiva los errores de aquellos que representan una carga. “El uso del videojuego permite vivenciar un amplio abanico de emociones, las cuales surgen en base a determinados elementos del videojuego, ya sea su historia, su jugabilidad, entre otros aspectos destacados” (Ortiz G y Uribe C, 2015, p. 45).

Los videojuegos se han convertido en un espacio de expresión emocional, esto produce que existan casos donde una persona entra en el juego con la principal intención de insultar, y de alguna manera, descargar emociones negativas, por la oportunidad de autoexpresión que permite el juego, al saber que son otras personas quienes te escuchan y leen tus mensajes, creándose el feedback entre ellos. “Varios gamers manifestaron su preocupación con esta violencia que perciben ha crecido en los últimos años, que en algunos casos los motiva a abandonar algún juego... las personas que orientan su acción de forma violenta se les conoce como flammers” (Montes F, 2016, p.34). La figura del “flamer” solamente aparece dentro de un espacio interactivo, el ambiente competitivo, las ansias por ganar, el deseo por escalar de rango, y el cúmulo de experiencias negativas que viven los jugadores durante una mala racha, mitiga el nivel de tolerancia del usuario y genera impulsos violentos ante cualquier situación. La violencia dentro del “gaming” es un problema que amerita un estudio aparte, debido a que las causas que motivan las instancias de agresión, pueden suscitarse por acontecimientos dentro del juego, pero además, el “flameo” es una forma de expresión violenta cuyas causas pueden estar en el seno familiar, o en el

contexto social donde se sitúe el usuario. En síntesis, la interacción dentro de League of Legends se caracteriza por ser conflictiva.

2.2.2 La supervivencia del Grupo

Como comentábamos al principio de este apartado, a pesar de que los sujetos poseen una vasta trayectoria como videojugadores, League of Legends se ha demostrado como el juego que logra reunir a todos los del grupo, es un escenario común, y forma un lazo que une a los miembros. Este videojuego funcionó como una herramienta, donde los sujetos podían mantener la actividad de grupo viva, en especial, durante el periodo de confinamiento, haciendo de su uso, el medio principal para la interacción con amigos.

...porque como no teníamos nada en común que hacer, y ponerse hablar con una persona de manera continua es tedioso; entonces ahí por lo menos tenías algo de qué hablar porque estabas en el juego, y bueno los terminabas insultando una y otra vez, y con eso... hablabas un rato pues. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Jugaba poco porque era más difícil de jugar con amigos, y allá eran ya las 11 o 12 de la noche, y si jugaba, jugaba una más que todo para no dejar morir a mis amigos [...] Para distraerme y conectar con amigos... veía series, YouTube más que todo, y jugaba LOL porque era digamos, el juego más accesible, porque ahí si era difícil socializar. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

No tenía nada que hacer... mi amigo y yo metidos en la casa... básicamente era lo único que se podía hacer, y nada... nos poníamos a jugar porque creíamos que la cosa duraba poco y duro... (Risa). (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Comencé hablar más con mis amigos de allá de Venezuela, porque les insistí varias veces que se descargaran el lol y se pusieron que no, nosotros lo probamos una vez... les dije marico, no hay nada más que hacer, ya empezó la cuarentena ya, y estamos ladillados, de aquí a que se acabe la cuarentena... los termine convenciendo, y a un pana.... Y

ya nos pusimos a jugar. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

League of Legends significó la única actividad común para realizar en la cuarentena, además de los aspectos mencionados anteriormente, la capacidad interactiva, la cercanía que sienten los miembros del grupo entre ellos, el poder hablar y expresarse a medida que ejecutabas una acción, hacía que los sujetos pudieran concentrar su atención en algo, y sentir la compañía de sus amigos. Es importante destacar, que algunos informantes concuerdan en que era lo único que podían hacer, con relación a esto, se considera que: “La existencia y la supervivencia de un grupo dependen esencialmente de su capacidad para realizar acciones significativas en una determinada circunstancia y situación históricas” (Vivas P, Rojas J y Torras M, 2009, p. 20).

Con base en lo expuesto por Vivas P, Rojas J y Torras M (2009), podemos entender como circunstancia y situación histórica, el periodo de cuarentena por pandemia de Covid-19, las medidas empleadas para esta contingencia, fue el aislamiento, de esta forma, el grupo se vio dividido, privándolo de sus formas de interacción esenciales. Al no poder realizar ningún tipo de contacto social, o interacción cara a cara con sus iguales, las acciones significativas del grupo se encontraron reducidas. En este sentido, League of Legends les brindó la capacidad de realizar actividades y mantener el vínculo de grupo vivo, en primer lugar, porque los miembros ya poseían la rutina de emplear los videojuegos como agente socializador, y los han integrado como parte de sus relaciones, era ya costumbre del grupo utilizar este medio, en segundo lugar, porque las plataformas de los videojuegos no se vieron afectadas en ninguna manera, por las medidas de confinamiento establecidas, es más, las plataformas virtuales se vieron privilegiadas en este contexto, en tercer lugar, porque los videojuegos multijugador ofrecen la capacidad de interacción en tiempo real con otras personas, además, era una de las formas más adecuadas, puesto que, se

puede tener esa interacción física con el ordenador, e interacción comunicativa con los amigos, así el sujeto no se encontraba atascado solo en una conversación, sino que también podía realizar alguna acción durante el confinamiento, sin quebrantar las normativas sanitarias.

En mi caso yo no fue que baje el tiempo de juego, igual ya yo estaba trabajando, y no fue que mi vida cambio demasiado... digamos que le baje 1 hora o 2 horas diarias... igualmente una vez acabada la cuarentena como tal, todavía había restricciones y eso... ya horita en estos últimos años si le he bajado bastante al juego... que he estado jugando por lo menos, una vez los fines de semana, o un poco menos. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

Bueno... jugaba, ya yo no lo juego, trato de no jugarlo, solamente cuando están todos mis panas y me llevo, pero principalmente, como todos los juegos, es para entretenerse, y el mundo del LOL es un poco extraño, porque como te digo... desempeñas un rol para tu equipo, y a mí siempre me ha gustado jugar en equipo, por lo menos personalmente me gusta, y el LOL es un juego que es bastante en equipo. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Mira juego menos de hecho ahorita, estoy en un proceso de limpieza tengo tiempo que no juego, como 3 semanas casi un mes... que por cierto me he preocupado en terminar otros juegos ahí que deje en la cuarentena, pero por la misma razón de que lo jugaba solo, no los había terminado pero si me puse a terminar esos juego [...] Si porque sentía que ya necesitaba un descanso, ya no disfrutaba mucho el juego... en el sentido de jugar con amigos, ya no jugamos mucho, porque estamos ocupados pues, otros están trabajando, Josep por lo menos está haciendo la tesis... si jugué solo algunas veces, pero me obstiné. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Juego muy muy poco, juego que, si una vez a la semana o cada dos semanas porque el amigo que jugaba conmigo se mudó, y ya no jugamos... casi jugamos que si solo los domingos y así... si él me dice para jugar, nos ponemos a jugar, porque solo no juego, a menos que me invite otro amigo. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Yo juego para jugar con mis amigos, al principio era para quitarme el fastidio de encima, pero ahorita si abro el lol es solo para jugar con ellos, porque me gusta jugar con ellos y ya está... porque da igual si ganamos o perdemos lo que me importa es que estoy jugando con

ellos... porque algunos están en Venezuela, y para mí el jugar con ellos, es como volver a estar ahí, y me gusta (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Un patrón en común que presentan los informantes, es que, una vez acabada la cuarentena, su ritmo de juego bajó, incluso, algunos llegan a declarar que ya no juegan League of Legends, pero aun así, ratifican que lo juegan en circunstancias específicas, estas son, cuando el resto de amigos se conecta al juego. El significado que le confirieron al juego durante la cuarentena, era que, para que el grupo conservara el vínculo, League of Legends sería el elemento clave para tal fin. En cambio, podemos ver que ya el significado no está ligado a la supervivencia del grupo, sino que ahora sirve como un recordatorio del vínculo forjado.

Podemos encontrar declaraciones como: “porque el amigo que jugaba conmigo se mudó, y ya no jugamos... si él me dice para jugar, nos ponemos a jugar”, “trato de no jugarlo, solamente cuando están todos mis panas y me llego”, “ahorita si abro el lol es solo para jugar con ellos, porque me gusta jugar con ellos y ya está”, allí se evidencia como el juego pasó de ser la actividad de interacción principal del grupo, a una actividad secundaria, que conserva los recuerdos de los lazos de amistad, pero que aún funciona, como elemento de significado.

3. El significado de las experiencias de juego en el contexto del videojugador

Como ya hemos mencionado, podríamos decir que League of Legends se ha convertido en una ocupación gustosa para el tiempo de ocio, sobre todo en el periodo de cuarentena, debido a la gran cantidad de tiempo libre que los jugadores tenían. En el videojuego podemos encontrar un conjunto de pautas socialmente establecidas, de comportamientos que son rutinarios, aprobados o desaprobados por el grupo de juego, derivados de la capacidad que ofrece el juego de interactuar con otros, de

pensar colectivamente, de poner en marcha acciones en conjunto, de interpretar las situaciones en comunidad.

En definitiva, los sujetos no se encuentran solos, y trayendo a reflexión lo expuesto por Blumer: “Los seres humanos actúan respecto de las cosas basándose en los significados que éstas tienen para ellos” (Citado en Alvaréz-Gayou J, 2003, p.65). Con base en este planteamiento, se analizó las experiencias de los videojugadores, de acuerdo a los contextos vivenciados por cada uno, observando en significado que sus interacciones en el juego encierran para ellos.

En primer lugar, se comenzó analizando el significado, en cuanto al aprovechamiento del videojuego en sentido personal del sujeto, al respecto, Gros (2000) establece que los videojuegos: “Permiten introducir el análisis de valores y conductas a partir de la reflexión de los contenidos de los propios juegos” (Citado en Marcano B, 2006, p. 137).

Sí, hay veces donde, por ejemplo, tengo agotamiento sobre todo por trabajo, ya tengo demasiada carga de trabajo, o tengo demasiadas cosas, o que he estado haciendo demasiado lo mismo, y es como que mira, necesito ponerme un rato a jugar, era más que todo el motivo por el que lo busco... Yo lo usaba más que todo para distraerme, tenía que si mucha carga de trabajo, mucho estrés de trabajo, y lo que pensaba era que si lanzarme una partida de LOL para relajarme un poco... pero en general de las cosas que te puedo decir que le saque bastante experiencia al LOL, fue la parte de la estrategia, que te sirve para analizar ciertos tipos de problemas. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

El videojuego representa un escape de la monotonía y de lo cotidiano, que permite al sujeto suspender, los tiempos, espacios y obligaciones que ejerce la cotidianidad, estableciendo una rutina, para escapar de la rutina. La fatiga intelectual, causada por la carga de trabajo y por el estrés que generan los estudios, se convierten en objeto de agobio, cuya salida se encuentra en la inmersión en el videojuego. El sujeto encuentra una suspensión de la realidad, que alivia las presiones, y le otorga

descanso, relajación, y un nuevo ánimo para continuar con sus actividades habituales. “La práctica de jugar implica también una actividad libre que posee tendencia propia, en otras palabras, una práctica cuyo curso y sentido se agota y renueva constantemente” (Dorsh L, 2020, p. 11).

También podemos ver, según el relato, el tipo de aprovechamiento que el sujeto hace del juego, el mismo afirma que lo ha ayudado a mejorar su capacidad de análisis ante ciertos tipos de problemas, en especial, durante los quehaceres que exige su trabajo como programador. La rápida capacidad de análisis que exige League of Legends ante las situaciones dentro del juego, producen que el sujeto interprete con la misma rapidez los asuntos de la cotidianidad, tomando en cuenta las percepciones del colectivo, lo que convierte a la actividad lúdica, en un proceso de implicación cognitiva.

Sí, cuando yo estaba en la universidad... eso fue en el 2012, había una chama con la que yo salía (Risitas)... y no me paro bolas y tuve peos con ella, y le dije a un pana, marico, necesito olvidar a esta caraja... dime algo para jugar, era para olvidar a la caraja... y ya ese es el cuento... por eso empecé a jugar LOL... Yo creo que sí, libera ansiedad, el estrés entre comillas también... dicen algunos que, a la capacidad mental, aunque posiblemente sea por el estudio... pero yo creo que los reflejos a nivel personal mejoran que jode, cuando tu empiezas a jugar... por ejemplo cuando estoy manejando y mi reacción es super rápida, y creo que esos son reflejos que se me han desarrollado por tantos juegos que he jugado... yo creo que se desarrollan porque debes tener oídos atentos. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Existen sentimientos, emociones y situaciones, que pueden ser toleradas, superadas o sobrellevadas con la ayuda del videojuego. El rechazo experimentado por el sujeto, produjo un malestar emocional, que fue drenado en su actividad de juego. Mediante la múltiple estimulación sensorial que provee esta plataforma, el estado emocional de la persona se ve afectado, configurando las emociones que pueda percibir el sujeto durante el acto de juego, “Entre los efectos de los videojuegos

también se encuentran los que repercuten en la autoestima, en la seguridad personal, en la motivación de logro y la capacidad de autosuperación, además de otras repercusiones a nivel de la atención” (Marcano B, 2006, p. 136). Este medio, significa para el sujeto una herramienta que ayuda a superar situaciones de fuerte impacto emocional, o también como artefacto para regular sus emociones, como en caso de experimentar ansiedad o estrés.

Observamos también, cómo el informante declara, que el videojuego lo ha ayudado a mejorar algunas capacidades, como son: la rápida respuesta que exige League of Legends ante las situaciones, producen que el sujeto responda con la misma rapidez a los asuntos de la cotidianidad, debido a que es un videojuego de acción, donde se debe atender a las acciones de los aliados y rivales, y reaccionar en función de ello, se puede entonces desarrollar, una mejora en cuanto a los reflejos de la persona, y una mayor atención a los estímulos que recibe en la cotidianidad.

como todos los juegos, es para entretenerse, y el mundo del LOL es un poco extraño, porque como te digo... desempeñas un rol para tu equipo, y a mí siempre me ha gustado jugar en equipo, por lo menos personalmente me gusta, y el LOL es un juego que es bastante en equipo... A veces el juego como tal, ayuda a no pensar que estás pasando por algo feo alrededor, porque no todos tenemos un día bueno, por ejemplo, o estás cansado o algo, y jugar te quita estrés de encima, te quita pensamientos negativos en general... pero, siempre es divertido conseguirte con gente. (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

League of Legends significa, además, una forma de inserción social, es una manera divertida, entretenida y compleja de relacionarse con otros, bien sea, con personas ya conocidas, para reforzar los vínculos, o con personas desconocidas, tomando en cuenta que el videojuego replica una de las funciones sociales más esenciales, que es el rol. Woods (2003) afirma que:

Los sistemas sociales simulados en los juegos combinan roles, reglas y otros elementos del juego que realmente replican el sistema social

existente permitiéndole al participante sin experiencia colocarse en una posición que le facilita una mayor comprensión de la dinámica de las fuerzas sociales que comparte la sociedad. (Citado en Marcano B, 2006, p. 137)

El jugador se ve involucrado en una situación, donde debe desarrollar una forma de pensamiento, poner en práctica acciones, y tomar decisiones en función del rol que desarrolla. Esto le permite sentirse parte del grupo, y que puede participar activamente en las actividades colectivas, refuerza la capacidad de socializar y de integrarse. Esa simulación que realiza el juego, le permite a la persona involucrarse, colocando toda su atención y sentidos. Una de las características de League of Legends es que es altamente inmersivo, a diferencia de otros videojuegos, se necesita emplear casi todos los sentidos, estar totalmente alerta durante el tiempo que dure la partida, que al ser de modalidad multijugador, no existe la opción de pausar el juego, solo hasta que termine, por lo tanto, se tiende a suspender el pensamiento ante ciertos sucesos o acontecimientos, lo que produce un descanso ante aquello que perturba a la persona.

ya después seguí jugando porque empecé a investigar a cada uno de los personajes, su historia y eso... y me gustó mucho el tema de las historias, los diseños y todo eso... porque yo estoy estudiando diseño y desarrollo de videojuegos, y también siempre me ha gustado escribir historias y ese tipo de cosas... me veía todos los comunicados a la comunidad, los que hablaban de diseñando a un personaje... jugándolo así le empecé a tomar cariño hacia los personajes, más que otra cosa... es un medio que junto con las series animadas tienen un lugar tan importante en mi corazón y en mi vida, que he decidido dedicar mis estudios universitarios a aprender a desarrollarlos, escribirlos y diseñarlos al igual que hacer animaciones, es algo de lo que me gustaría y estaría orgulloso de decir que me dedico a eso y vivo de ello. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

El videojuego para muchos simboliza una forma de ser, ayudan a afirmar aspectos de la personalidad, y a descubrir gustos y preferencias personales. En el caso

de Sergio, los videojuegos significaron un descubrimiento de su vocación, considera que estos son parte importante de su identidad y desarrollo como persona, aunque para muchos los videojuegos sirvan solamente como medio de entretenimiento, podemos ver que también pueden ayudar a proyectar el desarrollo profesional del individuo, siendo una actividad seria, de la que sienten orgullo de realizarla y dedicar sus esfuerzos. League of Legends llega a ser un medio de explorar la pasión, a través del diseño e historia de los personajes, sobre todo, poniendo el énfasis en los detalles técnicos de la producción de los mismos, sirve como fuente de inspiración para la creación de otros títulos, nuevas historias, nuevas formas de jugabilidad, y nuevas formas de crear espacios interactivos.

Mira... para que uso el juego ha variado desde que lo juego... básicamente dependiendo del mood, te lo pongo así... hay veces que lo juego cuando quiero jugar una cosa con mis amigos, como hay veces que lo juego en forma competitiva es decir quiero subir mi rango quiero sentir ese ego de que este bicho juega o este... El significado de lol puede ser un tiempo para pasarla con amigos y jugar en grupo, puesto que actualmente en su mayoría evito jugar solo, a nivel personal he podido conocer gente nueva... entre esas tú y el grupo de amigos de Joseph... y ayudarme en específico a agarrar arrecheras (Risas)... pero mira me distrae cuando me provoca así a echar una partida (Risas). (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

League of Legends puede significar un refuerzo positivo hacia las intenciones y deseos de la persona, dependiendo de la determinación y estado de ánimo de la persona, allí puede realizar acciones que satisfagan su necesidad de convivencia y socialización, o su necesidad de autosuperación, al sentir que obtiene algún logro, que progresa, que su nivel de juego aumenta, y que puede mejorar lo hace, bajo un ambiente dominado por la competencia.

También funciona como parte de la identidad, y fuente de significado de un grupo. A través de él, se pueden desarrollar y profundizar las relaciones, siendo considerada como la actividad central, mediante la cual el grupo puede definirse.

“Otro efecto positivo de los videojuegos a nivel de sociabilidad es que gracias a la posibilidad de comunicación a través de la red los adolescentes comparten por esta vía con grupos de amigos y pares” (Marcano B, 2006, p. 137). Es pues considerada, una actividad esencialmente de amigos, y por ende, parte integral de los mecanismos de socialización que emplea el sujeto en sus relaciones.

3.1 League of Legends en el contexto de cuarentena

En segundo lugar, se analizó el significado que adquirió el juego para los participantes durante el periodo de cuarentena por Covid-19, y como ellos experimentaron la situación vinculados al mismo. Como hemos señalado anteriormente, los sujetos han hecho de League of Legends un hábito dentro de su cotidianidad, en función a ello, Capdevielle J (2011) plantea que: “El habitus como sistema de disposiciones constituye una estructura que integra “todas las experiencias pasadas” y “funciona en cada momento como una matriz de percepciones, de apreciaciones y de acciones” (Capdevielle J, 2011, p.35). A pesar de ser una actividad que se rige bajo patrones repetitivos, con base en lo expuesto por Capdevielle, podemos decir que dentro del hábito de jugar, están contenidas un cúmulo de experiencias, emociones y recuerdos, que logran configurar percepciones en la realidad de la vida cotidiana, sobre todo en un contexto donde el intercambio social se vio reducido.

Mira... si... yo supongo que eso ayudaba mucho con el estrés... eeh... de repente no me di cuenta porque yo llevaba ya como esa costumbre... era como una vida monótona; y era repetitiva, a veces uno ya confundía los días unos con otros... o sea digamos que lo mantuve al igual que como venía antes, pero bueno, ayudaba a hablar, ayudaba a estar con otras personas; eeh... distraerse, como uno estaba encerrado y tampoco podías hacer demasiadas cosas, más que nose; salir a la esquina... entonces en cierto grado si ayudaba... ayudaba a pasar el tiempo sobre todo [...] entonces ahí por lo menos tenías algo

de qué hablar porque estabas en el juego, y bueno los terminabas insultando una y otra vez, y con eso... hablabas un rato pues **[Joseph responde en cuanto a la interacción con otras personas durante la cuarentena]** Si, ahí diría que si fue clave... la mayoría de las interacciones que tenía eran a través de LOL... Digamos que por mi parte igual... yo hubiese encontrado otras formas de distraerme... pero si, si, en mi caso yo diría que sí, es como que necesario para las personas tener cierto grado de relación social, entonces ayuda bastante. **[Menciona una experiencia con su hermano durante la cuarentena]** bueno, recuerdo también que en una semana vino mi hermano a valencia, a donde mi abuela... mira esa semana fue de pinga loco, porque estuvimos allá jugando LOL, viendo anime, fuimos de hecho a hacer un poco de ejercicio, porque yo tenía tiempo sin hacer ejercicio, y estaba era gordo. (Joseph González, Entrevista Personal, 26 de julio 2022)

La interacción con otras personas que se podía desarrollar dentro del juego, fue un factor clave sobre el uso del mismo durante este periodo, si bien es cierto que, existían muchas otras maneras en que invertir el tiempo en la cuarentena, quizás en labores del hogar, estudio, trabajo etc. Como Joseph lo afirma, ya era una rutina que él tenía, por ende, su medio de interacción prefijado era League of Legends. Además, expresa como a través del juego podía generar nuevos temas de conversación, y poder establecer un diálogo dentro del mismo, tomando en consideración, que una de las experiencias vividas, como fue el reencuentro con su hermano, el videojuego fue una pieza central en las actividades que ambos realizaban. Con base en lo expuesto por el informante, podríamos decir que el videojuego cobró especial relevancia como medio de interacción en este período.

No tenía nada que hacer... mi amigo y yo metidos en la casa... básicamente era lo único que se podía hacer, y nada... nos poníamos a jugar porque creíamos que la cosa duraba poco y duro... (Risa) [...] No en mi caso por lo menos... amigos... mi amigo con el que jugaba siempre lol con el interactuaba... y cada tres semanas era el que venía a mi casa cada vez que había cuarentena flexible o algo así... yo siempre tengo comunicación con él, en el juego y fuera del juego, y cuando nos veíamos Jugábamos y eso... y de resto mi familia

estábamos nosotros 4 ahí y hablando y ya. **[Jorge responde sobre de qué manera el juego lo ayudó en la cuarentena]** No, a pasar el rato... porque los días se hacían más llevadero pues... pero llegó un momento que yo dije... que estoy haciendo con mi vida (risa) que fue como en... fue como a mitad de 2020 por ahí va.... noviembre del 2020 cuando yo como que chamo naguara... entonces empecé a seguir con el proyecto, yo soy programador... y empecé hacer cosas, así como aparte de LOL. (Jorge Martínez, Entrevista Personal, 29 de julio 2022)

Uno de los principales motivos por el que las personas utilizan videojuegos, es para entretenerse, y que el transcurrir de las horas se perciban más rápidas, se convirtió en una de las formas, mediante las cuales, las personas hacían más llevaderos sus días en la pandemia. El hecho de no poder interactuar con personas en otros escenarios fuera del hogar, la falta de recreación al aire libre, y la incertidumbre de la duración del proceso, eran factores que causaban malestar a las personas, encontrando pues, en el espacio virtual, un modo de actuar con otros, de ser creativo, y sentirse productivo.

Como mencionamos anteriormente con Capdevielle (2011), dentro del hábito de jugar se contiene una matriz percepciones, apreciaciones y acciones, donde el sujeto puede efectuar una acción reflexiva. A pesar de ser la actividad más atractiva para realizar durante la pandemia, el sujeto pudo interpretar en el transcurso del tiempo, cómo la capacidad inmersiva del juego, además de ayudarlo a sobrellevar la situación, produjo una pérdida de aprovechamiento del tiempo para emplear en otras actividades, el cual, pospuso ciertas responsabilidades, puesto que no existía un factor de exigencia sobre sus labores, debido a la suspensión de actividades académicas y laborales.

Si te soy completamente sincero, la verdad, sería como que me preguntaran que si me afecto de alguna manera social la cuarenta... y pues... la verdad tampoco es que era una persona que salía con frecuencia sino de vez en cuando, más que todo reuniones en casa con poca gente, el hecho de que llegará la cuarenta allá no significó mucho

para mí porque realmente mi vida fuera de casa tampoco era muy activa, sino que yo podía salir también tranquilamente con mi tapa bocas, y cuidarme de esa manera, y realmente era o mis amigos iban al hotel donde me estaba quedando o yo iba a casa de ellos, en términos de juegos, jugábamos variedad de juegos no sólo lol, y el juego como tal no sólo era un hobby, si no que ya estaba en mí, y no fue como un cambio rotundo, y siempre variaba porque veía mis series y por eso tampoco lo vi como un cambio drástico que me hiciera expulsar al juego como tal. (Elías Hidalgo, Entrevista Personal, 30 de julio 2022)

Para algunos, el jugar durante la cuarentena no fue una actividad con mayor trascendencia, en parte, porque ya era algo que compartían con sus amigos y en su vida diaria, por ende, la cuarentena no causó fuerte impacto en la vida, o en las relaciones, ya que parte de sus experiencias e interacciones, eran desarrolladas en el entorno virtual. Esto ayudó a poder internalizar la situación de contingencia con mayor tranquilidad y comodidad, no caer en el desespero o en la incertidumbre que se vivía, a pesar de quedar atrapado en un país extranjero. El juego facilitó la socialización en un entorno culturalmente diferente, de esa manera, a pesar de existir barreras que los distanciaban, podían sentir el acompañamiento al estar todos en una misma partida.

Si, de alguna manera, a pasar el tiempo... no había mucho que hacer en ese momento, incluso, cuando no tenía internet lo único que podía hacer era jugar Age of Empires, porque la televisión es muy repetitiva, y dedicaba que si 3 horas por partidas... incluso yo veo ahora Age of Empires y ya no quiero, porque jugué demasiadas horas, y no tenía más nada que jugar... ya después con internet si jugaba, y veía series que me gustan **[Kevin responde sobre si jugar LoL lo ayudó durante la pandemia que coincidió con su proceso postoperatorio]** Si, si, innegablemente... me acuerdo una vez cuando estuve aquí, no podía salir, y me dieron un permiso para ir a Valencia, y allá estaba mi hermano y allá tenía internet, yo pase una semana allá con Joseph después de salir de la operación, y uff (Risa) eso fue... de las mejores semanas de mi vida, porque mi abuela se fue, estábamos los dos, y entonces eso era, básicamente jugar y comer, jugar y comer, jugar y comer, y pasábamos muchas horas al día jugando y jodiendo... y veíamos el competitivo, veíamos como tratar de mejorar, en ese tiempo

mejore bastante en el LOL, porque eran muchas horas invertidas en el juego... eso de pana que no lo había pensado... eso fue uno de los momentos más felices, porque venía de estar en un encierro... y de verdad que llegar allá y ponerme a jugar esa semana completa, fue una experiencia fenomenal, yo llegue con la sonrisa de cara a cara, porque ya yo estaba desesperado, yo no podía ni salir a caminar (Risas)... dormí como 3 horas en toda esa semana (Risas). (Kevin González, Entrevista Personal, 2 de agosto 2022)

Otro de los efectos que podemos encontrar con el entrevistado Kevin, fue el mejoramiento del estado anímico, trayendo pensamientos positivos a la mente, ayudando a neutralizar las emociones que perturbaban el bienestar mental, y produciendo un cambio de actitud frente a la situación. Tras un proceso postoperatorio, que coincidió con la llegada de la cuarenta a Venezuela, la oportunidad de volver a participar en el juego que se comparte con amigos y familiares, es una experiencia enriquecedora, y renovadora, que representó un escape del malestar del encierro. En cuanto a los efectos de reanudar la práctica de juego en este contexto, con League of Legends en específico, encontramos que el sujeto la describe como una experiencia de suprema felicidad para sí, sobre todo, porque la disfrutó en compañía de otros, el estado anímico que producía el dolor, la soledad, la incapacidad de realizar actividades al aire libre, y el sometimiento a constantes estudios e intervenciones médicos, pudieron ser reemplazados, y se mostró un cambio de actitud.

Tanto las emociones positivas como las negativas nos ayudan a regular nuestra capacidad emocional. Un claro ejemplo es el uso de un juego que te cree frustración por no superar un nivel y te esfuerces en conseguirlo. El resultado de esto es una sensación mayor y positiva en comparación con la negativa, como, por ejemplo; el éxito por el esfuerzo usado, que sirve como retroalimentación para entrenar la inteligencia emocional y potenciar el propio esfuerzo de las personas como una actitud positiva hacia el fracaso, pues este se relaciona con sentimientos negativos como lo son la ira o la tristeza o sentimientos positivos como el entusiasmo, el interés y la alegría. (Osa N, 2019, p. 8)

Como ya hemos planteado anteriormente, League of Legends es un juego que fácilmente logra producir emociones negativas en las personas, pero la debida canalización que el sujeto hace de estas, llegan a reforzar el autoestima y la autosuperación, el hecho de poder remontar una partida, tomar una decisión que te lleve a la victoria, o poder derrotar en un duelo al rival más fuerte, genera una sensación mayor, que la que puede generar la frustración de perder, o el desánimo de que el equipo tenga mal rendimiento. Con base en lo expuesto por Osa (2019), podemos reflexionar sobre como el videojuego ayuda a que la persona pueda autorregular sus emociones y mejorar su actitud ante la situación de pandemia, o ante alguna mala situación en su entorno, puesto que el sujeto está constantemente expuesto a emociones negativas, de las cuales debe encontrar la manera de sobreponerse, por ende, la práctica de juego continua, no solo responde a poder perfeccionar su habilidad en el uso del mismo, sino en poder también generar una sensación positiva que conduzca al bienestar.

Así estemos uno en Estados Unidos, otro en Venezuela y yo en España y estamos los 5 en la misma partida nos podemos ver, o ponernos a bailar en el rio, y ayudarnos... y me gusta, me ayuda mucho, más que todo en la cuarentena que me exploto la depresión y me ha ayudado mucho [...] si si, bastante porque me hizo conectarme con mis amigos de Venezuela, me ayudaba a sobre llevarla evidentemente, porque sinceramente iba a arrancar las paredes o me volvía loco... **[Sergio responde sobre si el LoL lo ayudo a superar estados de ansiedad, soledad o depresión]** si, ansiedad no tanto porque de por sí estoy acostumbrado a estar en casa, pero la soledad sí que si... me ayudó mucho y todavía lo hace... el año pasado, o el antepasado mejor dicho decaí horrible, yo he estado en depresión muchas veces... y esa fue la más fuerte de mi vida y de verdad que el lol me ayudó mucho... me ayudó mucho a conectarme de nuevo con mis amigos, a sentirme menos solo, a querer vivir pues... porque no era solo el juego el que me hacía feliz... sino volver a acercarme a la gente que más extraño... me ayudó mucho. (Sergio Alen, Entrevista Personal, 27 de julio 2022)

Por último, las personas pueden llegar a generar un vínculo afectivo con algún título de videojuego en particular, en función de cómo este pueda servir de herramienta para ayudar a lidiar con situaciones difíciles. Una de las consecuencias que trajo la cuarentena, fue la depresión, caracterizada por un bajo estado de ánimo y tristeza continúa. Sergio expresa que, durante la pandemia, volvió a entrar en estado depresivo, pero en esa oportunidad, sintió que recayó con mayor fuerza.

Por otra parte, los juegos en línea pueden ser un lugar de ayuda para personas emocionalmente sensibles, que sean tímidas, ayudando a fortalecer las amistades preexistentes y, potencialmente, generar niveles adicionales de apoyo social que pueden no haber sido posible sin los alojamientos sociales que proporciona el espacio de juego en línea. (Osa N, 2019, p. 8)

En su testimonio, observamos como el uso del videojuego, pudo generar experiencias con impacto emocional, que pueden ayudar a sobrellevar los problemas. A lo largo de los años, logra crearse una relación directa entre amigos y videojuegos, debido a que estos últimos, han sido utilizados como una herramienta fundamental en su proceso de socialización, por ende, en etapas posteriores, la experiencia de juego evoca recuerdos que traen consigo la sinergia establecida en momentos tempranos de la socialización, las interacciones y vivencias con amigos de la infancia en una noche de videojuegos, representan estados de bienestar y felicidad, y refuerzan la seguridad de la persona. Para el informante, el videojuego significó una manera de superar la sensación de soledad, y aliviar los estados depresivos al poder conectar con amigos.

En síntesis, de los aspectos abordados por los entrevistados en el curso de la investigación, podemos encontrar que League of Legends:

- A. Es parte fundamental de la dinámica de grupo, donde su uso es promovido principalmente por el factor social, la interacción y socialización que puede desarrollarse en el mismo, es el elemento principal por el que los jugadores

atribuyen su uso, aunque también consideran que la interacción en el juego se caracteriza por ser conflictiva.

- B. Los entrevistados consideran a los videojuegos como parte de su personalidad y de las personas que conocen, este es un elemento clave para entender el significado que ellos otorgan a sus relaciones y vivencias en el juego. El uso del videojuego ha contribuido al desarrollo de experiencias significativas que son compartidas con el grupo de amigos.
- C. Funcionan además como una herramienta de desarrollo personal, permite generar procesos de autoanálisis, descubriendo vocaciones personales, y ayudando a mejorar las capacidades cognitivas.
- D. League of Legends se considera un fenómeno social, su esfera de influencia no solo se restringe al juego, sino que envuelve a los usuarios a través de múltiples medios.

Conclusiones

Uno de los aspectos a destacar del curso de nuestra investigación, es que para los sujetos los videojuegos representan un estilo de vida, y parte integral de su personalidad, a través de ellos logran configurar sus relaciones y definir su identidad y la del grupo al cual pertenecen. Este suceso, produjo un alto grado de adaptabilidad en el individuo a la transformación de la cotidianidad, sin embargo, los efectos de la pandemia también representaron un retorno a la antigua cotidianidad del videojugador, retomando nuevamente las prácticas de juego como acostumbraba en etapas tempranas de su desarrollo, por lo tanto, se puede decir que no se evidenció en ellos algún cambio o alteración causado por las medidas de confinamiento por la pandemia del COVID-19. Además, podemos asegurar que League of Legends cobró especial relevancia como medio de interacción en este periodo.

Los videojuegos han sido incorporados como actividad fundamental en la rutina diaria, y la pandemia trajo consigo que la acción de jugar videojuegos se convierta en principal y esencial, siendo esta utilizada como una herramienta predilecta para la socialización e interacción con otros. La importancia del videojuego planteado en nuestro caso de estudio, es que a pesar de que los usuarios frecuentaban otros títulos de videojuegos que también presentaban un esquema interactivo y multijugador, League of Legends era el único que lograba unificar a todos los miembros del grupo, bajo dos principales razones: debido al fácil acceso que este posee, siendo de modalidad *free to play*, y las exigencias técnicas del ordenador son bajas, y en segundo lugar, debido a la ilimitada variedad de acciones, situaciones e interacciones que el grupo puede realizar, siendo además un juego cooperativo, que demanda la existencia de cinco jugadores en equipo.

Durante el periodo de cuarentena, League of Legends se convirtió en un escape de la monotonía, puesto que el diario vivir se tornaba repetitivo, las actividades a realizar eran reducidas, y los días podían confundirse unos con otros.

También se vivió el juego como una forma de inserción social, es una manera divertida, entretenida y compleja de actuar en comunidad, tomando en cuenta que el videojuego replica una de las funciones sociales más esenciales, que es el rol, visto desde la perspectiva de Goffman. Le permite al usuario desarrollar una forma de pensamiento, poner en práctica acciones, generar demandas, y tomar decisiones en función del rol que desarrolla, sintiéndose parte del grupo, y que puede participar activamente en las actividades colectivas, esto refuerza la capacidad de socializar y de integrarse, aunque no exista una interacción cara a cara.

El uso de League of Legends durante la cuarentena, fue derivado de las formas que adquirió proceso de socialización en los sujetos, partiendo de la necesidad de establecer actividades en común con amigos y familiares, el videojuego ya formaba parte de los intereses del grupo, y otorgó la facilidad de continuar las relaciones más allá de la interacción cara a cara. A través del juego los usuarios entablaban conversaciones y hablaban de múltiples temas, la comunicación no se enfocaba netamente al juego, sino para expresar vivencias, chistes, ideas etc. Además, ofrece cercanía en un contexto de distanciamiento, el sujeto puede sentir a su compañero cerca, el hecho de poder escuchar las conversaciones internas que se realizan en la casa de un amigo, da la sensación de estar allí, jugando en la misma habitación, o en la misma sala, esta cualidad es utilizada ante los efectos de la soledad que ocasionó este proceso.

Funcionó, además, como elemento de supervivencia del grupo, les brindó la capacidad de realizar actividades significativas y mantener el vínculo, lo que de por sí, ya era un agente socializador principal en su etapa de desarrollo, en el contexto de cuarentena se vio privilegiado este medio para establecer relaciones, llegando a ser la mejor manera de interactuar, cumpliendo con las medidas establecidas. Una vez terminada la cuarentena, y vuelto el curso normal de las actividades cotidianas, el juego pasó de ser la actividad de interacción principal del grupo, a una actividad

secundaria, que conserva los recuerdos de los lazos de amistad, pero que aún funciona como elemento de significado.

El hecho de no poder interactuar con personas en otros escenarios fuera del hogar, la falta de recreación al aire libre, y la incertidumbre de la duración del proceso, eran factores que causaban malestar en las personas, encontrando en el espacio virtual, un modo de actuar con otros, de ser creativo, y sentirse productivo. La regulación emocional a través del juego, fue un aspecto que se evidenció en los sujetos, el realizar una actividad significativa en compañía de otros, produce un impacto en el estado anímico, trayendo pensamientos positivos a la mente, ayudando a neutralizar las emociones que perturbaban el bienestar mental, y produciendo un cambio de actitud frente a la situación. Con base en los enunciados de Osa (2019), podemos decir que la acción de jugar en un contexto de incertidumbre y malestar generalizado como el caso de la pandemia por COVID-19, ayuda a generar una sensación positiva que conduzca al bienestar.

El estudio se planteó analizar el uso que los videojugadores dieron a League of Legends en el contexto de cuarentena, y el significado que este adquirió en las variables de interacción y socialización, existen muchos temas que pueden desprenderse pero que ameritan una investigación exclusiva, como las formas de expresión de violencia a través de los videojuegos, el sentido de la actividad lúdica durante la cuarentena y cómo los individuos generan estilos de vidas a partir de los videojuegos que le ayudaron a mitigar los efectos del confinamiento. Es importante considerar que desde el año 2020 los temas relacionados con la transformación de la sociedad producida por el COVID-19 tienen una especial relevancia en el ámbito académico y científico, en especial si observamos como los espacios virtuales ayudaron al desarrollo de una reconfiguración de la organización social, incluyendo formas de sociabilidad, producción de valores y contenidos, que fomentan la interacción social significativa, así como lo hacen en el entorno físico. Sírvase esta

investigación, como aporte en el desarrollo de nuevos estudios sociológicos sobre el papel que cumplen los videojuegos multijugador en la dinámica social.

Referencias Bibliográficas

Acevedo M (2011) *Lenguaje y mundo social: la relevancia pragmática del lenguaje*, Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas, 30, Universidad de Buenos Aires, Argentina.

Acosta Y (2020) *La salud mental en Venezuela a un año del inicio de la pandemia*, Cuadernos del Cendes. Dossier Venezuela: emergencia en salud y pandemia, año 38, n° 106. tercera época enero-abril, Caracas, Venezuela.

Alpizar A (2005) *Nietzsche y el lenguaje*, Pensamiento. Papeles de Filosofía N° 4, México.

Alvaréz-Gayou J (2003) *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*, Editorial Paidós, Mexico.

Amodio E y Bethencourt M (2006) *Lenguaje, Ideología y Poder*, IESALC UNESCO, Caracas, Venezuela.

Andrade L (2002) *Construcción social e individual de significados: aportes para su comprensión*, Estudios Sociológicos, vol. XX, núm. 1, enero-abril, 2002, pp. 199-230 El Colegio de México, A.C. Distrito Federal, México

Antón M (2020) *Antes de los esports: los primeros campeones de videojuegos de la historia*, Disponible en URL: <https://www.marca.com/esports/otros-juegos/2020/11/03/5fa11edc46163fa7508b462d.html>, [Consulta 12 Mayo 2022].

Auge M (2000) *Los no lugares espacios del anonimato*, Editorial Gedisa, Barcelona, España.

Arias F (2012) *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. 6ª Edición*, Editorial Episteme, Caracas, Venezuela.

Barceló M (2015) *La creación de significado*, Documento en Linea, disponible en URL: <http://previous.focusing.org/es/La-creacion-de-significado.pdf>, [Consulta 10 marzo 2022].

Bárceñas C, Lemus M y Governatore M (2019) *Videojuegos MOBA como fenómeno Transmedia. el caso League of Legends como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias*, Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital Vol. 8 (1), 2019: 92-118, Editorial Delirio, Salamanca, España.

Berger P y Luckman T (2003) *La construcción social de la realidad*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, Argentina.

Berger C (2011) *Agresividad, prosocialidad y estatus social: identificando perfiles admirados entre preadolescentes chilenos*, Magis. Revista Internacional de

Investigación en Educación, vol. 4, núm. 8, julio-diciembre, 2011, pp. 357-368 Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia.

Beltrán M (1990) *Sobre el lenguaje como realidad social*, Revista del Centro de Estudios Constitucionales, Núm. 7. Septiembre-diciembre, Universidad Autónoma de Madrid, España.

Bertran C (2016) *Videojugadores del League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento*, Revista Adicciones, vol. 28, núm. 1, pp. 28-34. Sociedad Científica Española de Estudios sobre el Alcohol, el Alcoholismo y las otras Toxicomanías, Palma de Mallorca, España.

Bolaños R (2017) *La investigación cualitativa en las ciencias de la administración: aproximaciones teórico-metodológicas*, Revista Nacional de Administración, Volumen 8 (1) 25-45, Enero-Junio, Costa Rica.

Broche Y, Fernández E y Reyes D (2020) *Consecuencias psicológicas de la cuarentena y el aislamiento social durante la pandemia de COVID-19*, Revista Cubana de Salud Pública, Cuba.

Carabaña J y Lamo E (s.f) *La teoría social del interaccionismo simbólico: Análisis y valoración crítica*, Editorial Reis, España.

Carta Europea del Deporte (1992) *Declaración política sobre la nueva carta europea del deporte*, Documento en línea, disponible en URL: http://femp.femp.es/files/566-69_archivo/CARTA%20EUROPEA%20DEL%20DEPORTE.pdf, [Consulta 12 Mayo 2022].

Castañeda M (2017) *Los anglicismos en los videojuegos MOBA y MMOG*, Universidad de las Palmas Gran Canaria, España.

Castells M (2001) *La Galaxia Internet*, Editorial Areté, Madrid, España.

Crespo C (2019) *La transformación de los videojuegos como nueva industria del entretenimiento*, Trabajo Final para optar al Grado de Publicidad y Relaciones Públicas, Universidad de Valladolid, España.

Cruz J (2017) *El concepto de experiencia en Victor W. Turner, E. P. Thompson y Anthony Giddens: Un diálogo entre antropología social, historia y sociología*, Sociología Histórica 7/2017: 345-375, Universidad Autónoma Metropolitana, Mexico.

Cupasachoa V (2021) *No es solo un juego: análisis de nuevas sociabilidades a través del videojuego League of Legends*, Trabajo de grado presentado para optar al título de antropólogo, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Danna L y Fernández S (2020) *La masificación del deporte electrónico League of Legends basado en sus mundiales a través de los años (2011-2019) LoL: un*

fenómeno en crecimiento, Trabajo de Investigación Final para el título de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Fundación Universidad Argentina de la Empresa, Argentina.

Dewey J (2010) *Experiencia y Educación*, Editorial Biblioteca Nueva, Madrid, España.

Dubet F (2010) *Sociología de la Experiencia*, Centro de Investigaciones Sociológicas, Editorial Complutense, Madrid, España.

El Invocador (2022) *¿Cuántos jugadores tiene LoL? League of Legends 2022*, Disponible en URL: <https://www.elinvocador.site/2021/02/cuantos-jugadores-tiene-lol.html>, [Consulta 15 de mayo 2022].

Fandom (2022) *Mundiales*, Disponible en URL: https://lol.fandom.com/wiki/2021_Season_World_Championship, [Consulta 15 de mayo 2022]

Fernández E (2019) *Usos lingüísticos en los videojuegos: creaciones léxicas y variantes en los jugadores online*, Universidad de Granada, España.

Fdez I (2020) *id Software: el estudio que puso patas arriba la industria de los videojuegos*, Disponible en URL: <https://www.xataka.com/videojuegos/id-software-el-estudio-que-puso-patas-arriba-la-industria-de-los-videojuegos>, [Consulta 13 Mayo 2022].

Flick U (2015) *El diseño de investigación cualitativa*, Ediciones Morata, Madrid, España.

Galekovic F (2018) *Warcraft 3 classic ha sido retirado de la venta*, Disponible en URL: <https://www.gamewatcher.com/news/warcraft-3-classic-pulled-from-blizzard-store>, [Consulta 15 de Mayo 2022].

García D (2016) *El impacto social de League of Legends en Corea del Sur*, Documento en línea, disponible en URL: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132850/TFM_GarciaCallealta_Impacto.pdf;jsessionid=C3267C66BFD5CBDF478E3D782B527BE2?sequence=1, [Consulta 07 de mayo 2022].

Garrido G y González G (2020) *¿La pandemia de COVID-19 y las medidas de confinamiento aumentan el riesgo de violencia hacia niños/as y adolescentes?*, Editorial Archivos de Pediatría del Uruguay.

Goffman E (1997) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, Argentina.

Gómez C y Ramos C (2015) *Experiencias, vivencias y sentidos en torno a la escuela y a los estudios. Abordajes desde las perspectivas de alumnos y estudiantes*, Revista

Mexicana de Investigación Educativa, vol. 20, núm. 67, 2015, pp. 1019-1054 Consejo Mexicano de Investigación Educativa, A.C. Distrito Federal, México

González A (2007) *La sociología constructivista de Berger y Luckman como perspectiva para el estudio del turismo*, TESIS para obtener el grado de Doctor en Ciencias Sociales, Universidad Iberoamericana, Ciudad de Mexico.

González A (2018) *La evolución de los E-Sports*, Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Sevilla, España.

Gonzales C y Blanco F (2008) *Interacción, Motivación y Emociones con Videojuegos*, Grupo LOUISE-Universidad de Castilla-La Mancha, España.

Grao E (2017) *Los E-Sports como fenómeno de comunicación y de masas*, Trabajo para optar al grado en Periodismo, Universidad de Valladolid, España.

Guirado D (s.f) *Historia de League of Legends*, Disponible en URL: <https://medac.es/blogs/masteres-online/historia-league-of-legends#:~:text=La%20historia%20de%20League%20of,toman%20en%20cuesti%C3%B3n%20de%20segundos>. [Consulta 13 de Mayo 2022].

Habermas J (1999) *Teoría de la acción comunicativa, I*, Grupo Santillana de Ediciones S.A, Madrid, España.

Habermas J (1993) *El discurso filosófico de la modernidad*, Grupo Santillana de Ediciones S.A, Madrid, España.

Henningson J (2020) *En esta serie, echaremos un vistazo a algunos de los deportes electrónicos más grandes del mundo. Prepárate para un viaje por el camino de la memoria*. Disponible en URL: <https://www.redbull.com/se-en/history-of-dota>, [Consulta 15 de Mayo 2022].

Hernández R, Fernández C y Baptista P (2014) *Metodología de la Investigación sexta edición*, McGRAW Hill / Interamericana Editores, México D.F.

Hernández C y Alcoceba J (2015) *Socialización virtual, multiculturalidad y riesgos de los adolescentes latinoamericanos en España*, Icono 14, volumen (13), pp. 116-141, España.

Herrera M y Soriano R (2004) *La teoría de la acción social en Erving Goffman*, Papers 73 59-79, Departamento de Sociología, Universidad de Granada, España.

Huerta A (s.f) *“Patrones sociales en comunidades virtuales de juegos en línea. La experiencia en League of Legends®”*, Tesis para optar al título de psicólogo, Universidad el Bio-Bio, Chile.

Huizinga J (2007) *Homo Ludens*, Emecè Editores, Buenos Aires, Argentina.

Idme M (2021) *Relación entre la adicción a los videojuegos y la actividad física en estudiantes de un colegio nacional en época de pandemia por COVID 19, Arequipa 2021*, Trabajo Final de Grado para optar al título de Médico Cirujano, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú.

Kozlarek O (2017) *Conciencia del mundo, experiencia y reivindicación de una sociología de la modernidad*, *Sociología Histórica* 7/2017: 41-69, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Mexico.

Larrosa J (s.f) *Sobre la Experiencia*, Universidad de Barcelona, España.

Lost Media Archive (2021) *Aeon of Strife (Mapa original perdido de Starcraft 1998)*, Disponible en URL: [https://lostmediaarchive.fandom.com/wiki/Aeon_of_Strife_\(Lost_Original_Starcraft_Map_1998\)](https://lostmediaarchive.fandom.com/wiki/Aeon_of_Strife_(Lost_Original_Starcraft_Map_1998)), [Consulta 15 Mayo 2022].

Maeso G (2020) *Nos encantan los esports, pero este fenómeno no es tan nuevo como piensas. Los primeros gérmenes de las competiciones de videojuegos se remontan a los años 70*. Disponible en URL: <https://www.redbull.com/es-es/esports-origenes-deportes-electronicos-reportaje#:~:text=En%201997%20ID%20Software%20organiz%C3%B3,que%20que%20daron%20los%2016%20mejores>. [Consulta 12 Mayo 2022].

Maldonado A y Contreras L (2011) *La interacción social en el pensamiento sociológico de Erving Goffman*, *Espacios Públicos*, vol. 14, núm. 31, mayo-agosto, 2011, pp. 158-175, Universidad Autónoma del Estado de México

Martínez M (2006) *La investigación cualitativa (síntesis conceptual)*, *Revista de investigación en psicología* - vol. 9, nº 1, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Peru.

Marcano B (2006) *Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje*, *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 7, núm. 2, diciembre pp. 128-140 Universidad de Salamanca, España

Moby Games (2009) *Capturas de pantalla de League of Legends (Windows)*, Disponible en URL: <https://www.mobygames.com/game/windows/league-of-legends/screenshots/gameShotId,407352/>, [Consulta 15 Mayo 2022].

Molina V (2017) *La Frustración*, Centro San Camilo vida y salud no. 87, Medellín, Colombia.

Montes F (2016) *La realidad de los gamers y los gamers en la realidad: una aproximación cualitativa*, Trabajo presentado en las XV Jornadas de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales- Udelar. Montevideo.

Moreno J (2020) *Análisis de marca de League of Legends y sus estrategias de marketing como Esport y videojuego*, Proyecto de trabajo de grado como requisito para optar al título de Profesional en Mercadeo y Publicidad, Fundación Universitaria Panamericana, Bogotá, Colombia.

Moreno A y Suarez C (s.f) *Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis*, Biblioteca Virtual Universal, Buenos Aires, Argentina.

Murla A (s.f) *Análisis cualitativo y cuantitativo de "Riot Games"*, Universidad de Barcelona, España.

Ortiz G y Uribe C (2015) *Acercamiento a la experiencia de ser gamer: percepción de autoconcepto en videojugadores/as*, Tesis para optar al grado de Psicólogo, Universidad del Bio-Bio, Chile.

Oyarzun P (1998) *Indagaciones sobre el concepto de experiencia*, Seminarios de Filosofía, N° 11, pp. 123-134, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Perez A (2011) *Construcciones sociales dentro de los videojuegos. Una aproximación etnográfica virtual*, Trabajo presentado para optar al título de Antropólogo, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

Pereira F y Alonzo T (2017) *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*, Anagramas Volumen 15, N° 30 pp. 51-64, Universidad de Medellín, Colombia.

Ramdhani Z (s.f) *¡Escuchar! Este es el primer juego Moba del mundo*, Disponible en URL: <https://vcgamers.com/news/en/world-first-moba-game/>, [Consulta 15 Mayo 2022].

Ranedo M (2020) *Historia de los Esports*, Disponible en URL: <https://www.sutori.com/es/historia/historia-de-los-esports--SyjFy2o3qLm82NJgsV1XPU1X>, [Consulta 12 Mayo 2022].

Ranzolin A (2016) *Videojuegos en el aula: Una propuesta asociada al desarrollo del pensamiento crítico*, Trabajo de investigación que se presenta para ascender a la categoría de Asistente, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

Revista de Estudios de juventud (2012) *Videojuegos y Juventud*, Edición Instituto de la juventud, España.

Ruiz A (2015) *Videojuegos y sociedad: Aportes para la construcción sociológica de la figuración social del videojuego*, Trabajo de grado para optar por el título de sociólogo, Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Sandoval C (2002) *Investigación Cualitativa*, ARFO Editores e Impresores Ltda. Bogotá, Colombia.

Salas R (2006) *El mundo de la vida y la fenomenología sociológica de Schutz. Apuntes para una filosofía de la experiencia*, Documento en línea, disponible en URL: http://biblioteca-digital.ucsh.cl/greenstone/collect/revista1_old/index/assoc/HASH135c.dir/E1%20mundo%20de%20la%20vida.pdf, [Consulta 5 marzo 2022].

Sarabia D (2019) *Máquina 10 - Humanos 1: la Inteligencia Artificial ya nos gana al videojuego de estrategia 'Starcraft'*, Disponible en URL: https://www.eldiario.es/tecnologia/maquina-humanos-inteligencia-artificial-starcraft_1_1735960.html, [Consulta 15 de Mayo 2022].

Scolari C (2008) *Hipermediaciones*, Editorial Gedisa, Barcelona, España.

Scolari C (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*, Colección Transmedia XXI. Laboratorio de Mitjans Interactius. Universidad de Barcelona. España.

Schutz A (2003) *El problema de la realidad social*, Amorrortu Editores, Buenos Aires, Argentina.

Sebastián R (2020) *Sociología Marxista del deporte: Consideraciones al reduccionismo sociológico de Jean Marie Brohm*, Espacio Abierto Cuaderno Venezolano de Sociología, Volumen 29 N° 2, Abril-Junio, 96-109, Venezuela.

Simkin H y Becerra G (2013) *El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial*, Ciencia, Docencia y Tecnología, vol. XXIV, núm. 47, noviembre, 2013, pp. 119-142 Universidad Nacional de Entre Ríos Concepción del Uruguay, Argentina.

Starcraft Wiki (2021) *Aeon of Strife (mapa)*, Disponible en URL: [https://starcraft.fandom.com/wiki/Aeon_of_Strife_\(map\)](https://starcraft.fandom.com/wiki/Aeon_of_Strife_(map)), [Consulta 15 Mayo 2022].

UNICEF (2020) *Encuesta de Percepción y Actitudes de la Población. Impacto de la pandemia COVID-19 y las medidas adoptadas por el gobierno sobre la vida cotidiana*. Buenos Aires, Argentina.

Vallerand et al (2007) *On the Psychology of Passion: In Search of What Makes People's Lives Most Worth Living*, Canadian Psychological Association, 2008, Vol. 49, No. 1, 1–13, Ontario, Canada.

Van Hulst P (2017) *¿Nunca te has preguntado cómo surgió el género que más éxito ha tenido en los eSports o cómo nació League of Legends? Descubre la historia del género MOBA de un solo vistazo*. Disponible en URL: <https://www.redbull.com/es-es/historia-de-los-moba-infografia>, [Consulta 12 Mayo 2022].

Vera J (2005) *Medios de comunicación y socialización juvenil*, Revista de Estudios de Juventud, n° 68, Universidad de Málaga, España.

Vergara A (2019) *Análisis del papel de traductor aficionado de los usuarios del videojuego multijugador en línea League of Legends*, Proyecto de titulación para optar al Grado Académico de Licenciado en Lengua Inglesa y al Título Profesional de Traductor Inglés-Español, Pontificia Universidad de Valparaíso, Chile.

Vivas P, Rojas J y Torras M (2009) *Dinámica de grupos*, Editorial Eureka Media, SL, Barcelona, España.

Anexos

Guion de la Entrevista

Datos del informante:

- Nombre y Apellido.
- Edad.
- Tiempo promedio de juego en cuarentena.
- Ocupación.
- Año de inicio en el juego.

La presencia de League of Legends en la dinámica cotidiana del usuario.

- ¿Desde cuándo comenzaste a jugar videojuegos, y en especial League of Legends?
- ¿Cómo era tu dinámica cotidiana antes de llegar la cuarentena (año 2019)?
 - ¿A qué te dedicabas?
 - ¿Trabajabas o Estudiabas?
 - ¿Dónde y con quien vivías?
 - ¿Cómo era tu círculo social en ese momento?
 - ¿En qué momento jugabas?
 - ¿Qué tiempo le dedicabas al juego en ese momento?
 - ¿Por qué motivo o razón jugabas?
 - ¿Realizabas reuniones con amigos para jugar?
- ¿Cómo fueron y que pasaba en tu vida durante los dos meses previos a la cuarentena (Enero-Febrero 2020)?
 - ¿A qué te enfocabas?
 - ¿Qué planes tenías?
 - ¿Tenías algún proyecto en el que estabas trabajando?
 - ¿Cuáles eran las principales actividades que realizabas?
- ¿Cómo fue el momento de transición a la cuarentena (Marzo 2020)?
 - ¿Dónde estabas?
 - ¿Qué hacías?
 - ¿Cómo interactuabas con familiares y amigos?
 - ¿Por qué la predilección por jugar en ese momento?
 - ¿Crees que el jugar te ayudó de alguna manera?

League of Legends como escenario de interacción y socialización.

- ¿Cuándo jugabas, que modo de juego frecuentabas más?
- ¿Mayormente te unías a partidas con amigos o solo?
- ¿Cuándo te conectabas, cuantas personas habían online de tus agregados, y con cuantos hablabas?
- ¿Con los que hablabas, cuantos de ellos conocías personalmente?
- ¿Cuándo jugabas con amigos, que método de comunicación utilizaban más?
- ¿Qué diferencia hay en hablar con un amigo en el juego, y fuera de él?
- ¿Qué diferencia hay en jugar en una reunión de amigos, o jugar con ellos pero cada quien en su casa?
- ¿Qué tan frecuente conocías gente nueva en el juego?
 - ¿Profundizaban la relación?
- ¿Crees que la interpretación del rol, es clave para la interacción en el juego?

El significado de las experiencias de juego en el contexto del videojugador.

- ¿Principalmente, para qué utilizas el juego?
- ¿Por qué League of Legends entre muchos otros juegos que hay?
- ¿Crees que League of Legends fue un elemento clave en tu vida durante en proceso de cuarentena?
- ¿Consideras que las experiencias vividas en el juego, te ayudan de alguna manera? (Estrés, ansiedad, catarsis, etc.)
- ¿Existe una experiencia clave en tu vida, que tu puedas vincularla con League of Legends? (Ejemplo)
- ¿Cuál crees tú que es la experiencia más significativa que has tenido en el juego?

Entrevista 1

Nombre: Joseph González

Edad: 24

Tiempo promedio de juego en cuarentena: 4 Horas.

Año de Inicio: 2018

Ocupación: Programador

Háblame un poco, desde cuando comenzaste a jugar videojuegos.

Eeh mira, desde los siete años aproximado yo que fue cuando tuve la primera computadora por decirlo así... mentira no, empecé a jugar fue con el Nintendo NES, era una copia de un Nintendo parecido y con eso fue lo primero que jugué, luego le di full con el PlayStation 1. **(Eeh, al principio pura consola me imagino)**. Si, si, era pura consola más que todo, era ese sabes el videojuego del patico, que le disparaban... **(Claro claro)** Ese fue el primero perro... luego tuve todas las consolas, bueno no todas, tuve el PlayStation 1, el GameBoy de los primeros que salió, el colors... eeh tuve el GameBoy advance, tuve un tiempo también el Nintendo DS; de las consolas que más use fue el PSP, ese si te digo que le saque, bueno yo lo use hasta mas no poder... y... que más; después del PSP tuve el PS Vita, tuve el Wii... Y luego ya mayormente fue PC, eso fue lo que más jugué, sobre todo.

Ok, ¿De los juegos de PC, me imagino que le metías a juegos multijugador?

Si; la mayoría fueron Silkroad... jugué también Rakion, jugué Guns... jugué una cantidad de juegos bastante larga, jugué juegos de Facebook, nose si te acuerdas del juego de los ninjas te acuerdas jajajajaja **(¿cuál fue el que tú le metiste más full, que le dedicaste más tiempo?)** Eeh, Silkroad, era un juego, bueno, nose si te acuerdas de ese; era un juego de PC multijugador, en su tiempo era digamos, de los que tenía mejores gráficos y los más jugados pues... **(Ok, ok, Y antes de comenzar con lo que fue LOL, tuviste algún, o ¿jugaste las versiones de los juegos anteriores de ese estilo?, tipo Warcraft, DOTA)** Mira... Warcraft lo jugué... jugué, probé DOTA, que fue como el inicio de lo que teníamos antes de jugar LOL que también estaba Randy allí, eeh jugamos como nose, unas 40 partidas a lo sumo, descargamos los mapas jugamos unas partidas en ese tiempo que era, bueno era difícil conseguir una computadora buena; te podrás imaginar que esos eran los juegos más viables **(Claro)** Entonces era full jugar Warcraft que ese era Frozen Throne; y descargábamos el mod de DOTA pues.

Ahora, entrando más en lo que es el LOL, ¿cuándo comenzaste a jugarlo?

Mira; llevo alrededor de 3, como 4 5 season creo aproximadamente... si como... no llevo como 4 season que son como 4 años más o menos (**¿Cómo desde el 2018, por ahí?**) Si 2018, 2017 por ahí está... si fue más o menos por la season 8 o 7 por ahí estoy (**¿Y por qué comenzaste a jugar, como llegaste al juego?**) Mira, honestamente antes era como común, decir que la gente que jugaba LOL era, jajaja coño que nombre le pongo... eeh... bueno decían que era un juego malo en general, mucha gente lo decía en los comentario; pero mucha gente decía que era un juego vicioso, que apenas lo jugabas bueno, no dejabas de jugarlo...y después de jugar lo de DOTA, vimos que el juego era chévere, y estábamos entre si jugar DOTA 2 o jugar LOL y bueno, nos decidimos por irnos a jugar LOL; porque estaba un amigo que también lo jugaba, que era mikele te acuerdas... Entonces... nos recomendó el juego, lo vimos, nos pusimos a jugar y le dimos full pues.

Al principio cuando comenzaste, más o menos ¿cuánto tiempo le dedicabas tu al juego?

Uff... al inicio si jugué full, era una cosa que jugaba por lo menos unas 8 horas diarias...eeh...le di bastante full, por lo menos 6 a 8 horas diarios, o sea lo que podía

¿Y en qué momento jugabas?

Eeh mira más que todo en las tardes, después de llegar de la universidad, o sea después de estar libre un rato de la universidad lo que fuera aprovechaba de jugar. (**Ok, y anteriormente, cuando jugabas los otros juegos como Silkroad o los juegos de consola, ¿también lo hacías en las tardes después de los estudios?**) Si normalmente estudiaba en la mañana, y jugaba desde las 1 hasta las 2, 3 que era cuando tenía practica de futbol y después desde las 5 o 6 hasta las nose, 1 o 2 de la mañana (**¿Nunca hubo una interrupción de las responsabilidades que tu tenías en el día por jugar?**) Eeh si había veces que por ejemplo no jugaba en un día Silkroad porque tenía que hacer una tarea sabes, era una cuestión del liceo, me ponía con eso, lo terminaba y jugaba lo que restaba de noche y la mañana pues.

Ahora bien, podrías hacerme como una especie de recuento, haciendo un poco de memoria, y explicarme un poco como era tu vida cotidiana en el año 2019, que fue el año antes de la cuarentena... Me vas a comentar un poco a que te dedicabas, ¿estudiabas? ¿trabajabas? ¿Dónde vivías? ¿con quién vivías? Y que hacías en general.

En ese tiempo estaba ya en la universidad; eeh, vivía con mi abuela, porque estudiaba en la UC de valencia y era más fácil quedarse allá; ya estaba trabajando... trabajaba en ese tiempo, bueno comencé, más o menos en ese año, en el inicio de año

trabajaba 4 horas, luego pase a trabajar 8 horas... eeh... que si tenía la universidad en la mañana, el trabajo en la tarde que normalmente era remoto... y en general así, bueno en las noches; me ponía a veces normalmente a hacer maratones de programación para seguir con los estudios, lo hacía en la noche sobre todo... O sea básicamente así se me iba todo el día, lo que era estudio y trabajo me gastaba casi todo el día y jugaba unas horas LOL (**¿más o menos cuantas horas?**) Eeh jugaba alrededor de 2, 3 horas LOL en ese entonces, aproximado yo, salvo cuando estaba de vacaciones que jugaba muchas horas (**¿Aproximadamente cuantas?**) aproximadamente cuando estaba de vacaciones ahí si jugaba unas 7 horas, 8 horas diarias.

Como se componía tu círculo social en ese momento ¿Quiénes eran las personas más cercanas a ti?

Mira por lo menos las personas de mi universidad era con los que normalmente, después de si... si un día salíamos temprano nos íbamos varios amigos de la universidad... eeh... a algún centro comercial, al cine o a hacer lo que sea; y por lo general unos amigos míos del LOL que estaban Randy, mi hermano, esteee... unos compañeros que vivieron; bueno unos panas que vivieron aquí en mi urbanización que se mudaron del país, Sergio y diego; esteee... en general eran con ellos con los que más tenía contacto, Mikele, Luis David, con ellos siempre jugaba LOL y bueno siempre estábamos ahí hablando por el voice.

¿Y de tu universidad no había alguien cercano a ti que también jugaba, con que hacías grupo?

Mira es algo curioso, casi todos en esa facultad jugaban LOL, pero yo nunca llegue a jugar con ellos... básicamente en esa facultad era muy pequeña y cada quien andaba en cierto modo por su lado, y digamos por lo menos la gente más cercana a mí no jugaba LOL, pero mucha gente en la facultad si lo jugaba... y los que empezaron, los que estaban más cercanos a mí, empezaron a jugar LOL... eeh... ¿cómo se llama? Empezaron a jugar o mucho después que yo empecé, o mucho antes desde que yo empecé, y eran gente que por ejemplo estaba en diamante, challenger y ya no jugaban con uno pues... en parte eran gente que ya jugaban, bueno muchos de los que jugaron allí, jugaron en torneitos y te podrás imaginar que tenían su team de 5, tenían toda su cuestión, equipo y entonces no, no se ponían a jugar con uno que era amateur pues.

Ok, ahora, en ese año, con todas las cosas que tu hacías, tu diariamente ¿dedicabas un tiempo exclusivo para jugar?

Si, casi siempre bueno después de terminar de estudiar, trabajar aprovechaba por lo menos 1 hora, 2 horas, algunas partidas por lo menos para jugar, era como para sabes,

desestresarme. **(Por lo general, ¿era en la tarde o en la noche?)** En la noche, casi siempre era en la noche... había días en los que no podía jugar porque, por ejemplo, había algún examen mañana entonces me tocaba estudiar y no podía jugar, pero casi siempre jugaba por lo menos 1 o 2 horas.

¿Y cuál era principalmente la razón por la que tu jugabas?

Mira la verdad es que es un juego muy competitivo sabes, en un juego vicioso, uno se pone a jugarlo una vez y es como que si quieres seguir jugando... Y por lo menos para mí que estaba con el futbol, que toda mi vida fue como competir, era chévere volver a competir en algo... es como la... si eso la necesidad de competir. **(Ok)** Y aparte que bueno digamos que estaba bastante cerrado dentro de todo ya en ese sitio, porque no salía demasiado, eeh, entonces por lo menos con el LOL era más fácil hablar con gente, echar broma.

Para ese año 2019, ¿tu realizabas algún tipo de reuniones para jugar?

Si, en ese tiempo nos reuníamos varios panas del liceo, el colegio, mi hermano y demás, todos en una misma casa a jugar, y jugar como locos.

¿Y qué hacían en las reuniones aparte de jugar?

En general era casi todo jugar, hablábamos un rato, pero era jugar y jugar hasta mas no poder, nos llevábamos cada quien su computadora, y en la casa de ese pana teníamos por lo menos 2 o 3 computadoras para montar, entonces bueno, 2 normalmente, y bueno con eso jugábamos todos.

Ya pasando lo que fue el año 2019, coméntame un poco como fueron los dos meses previos antes de la cuarentena, que fue enero y febrero de 2020, ¿Qué hacías? ¿En qué te enfocabas? ¿Qué planes tenías?

Mira yo en ese momento estaba... me acuerdo que en 2019 fue, casi al final del año, o mitad de año por ahí, fue cuando comencé a trabajar las 8 horas de verdad; ya en ese momento estaba un proyecto importante en la empresa, de hecho todavía sigue, entonces estaba dedicándole full tiempo a ese proyecto... digamos que todavía tenía los estudios pero no era tan fuerte la cuestión, y bueno estaba full en ese proyecto; la mayoría de tiempo en ese entonces se me estaba yendo en eso... Y lo que tenía planeado más que todo, era seguir participando en los maratones de programación... eeh; básicamente en tratar de ganar un maratón de esos, digamos que ese fue el plan, pero con todo lo del trabajo no tenía casi tiempo de practicar y lo fui dejando pues.

¿Y cuáles eran las principales actividades que realizabas, aparte de las del trabajo?

Mira, casi siempre lo que hacía era cuadrar para ir al cine o alguna cuestión de esas, pero como estaba en otro estado te podrás imaginar que pasaba más tiempo metido en mi casa, era problemático, entonces las salidas que tenía eran pocas pues (**¿Y continuabas con el mismo ritmo de juego?**) No, ya en ese tiempo le había bajado bastante al juego, jugaba... eso 1 o 2 horas; era básicamente lo que jugaba, a veces no jugaba en el día, pero sí que si los fines que semana trataba de jugar... semanalmente que, si unas 7 u 8 partidas me lanzaba, quizás un poco más.

Ahora bien, llegado ya marzo del 2020, declarada ya la cuarentena ¿Cómo fue la transición? O el ¿Qué cambio produjo la cuarentena?

Mira; eeh... yo estuve alrededor de 1 o 2 meses que seguí en valencia, eeh... estuve allí con mi abuela y la cuestión, no tenía clase ya en ese momento, eeh... entonces en ese tiempo estuve igual con lo del trabajo, porque era remoto, entonces como que no podía dejar de trabajar lamentablemente... ¿a ver qué más?... y ya al cabo del mes, mes y medio, o a los dos meses mis papas vinieron a buscarme a valencia y me regrese a Maracay para estar allá... mentira no fueron 2 meses, fueron como alrededor de 3, 4 meses que fue mientras que instalaban el internet... Una vez que instalaron el internet en la casa, yo me pude ir para allá a Maracay, porque en mi casa no teníamos internet... entonces bueno, una vez ya estando aquí en la casa, digamos que me cambió bastante la forma de estar, porque ya empecé a... a estar más tranquilo, sobre todo porque estaba en la casa con mis papás, todo era más relajado, pero igual seguí trabajando, y jugando LOL las horas casi igual, o sea; no cambió mucho el estilo de vida que llevábamos pues.

Pero una vez aliviada la carga de los estudios, sobre todo, ¿Aumento el ritmo de juego o siguió igual?

Si claro, en lugar de dedicarle 2 horas, le dedicaba 4 horas a jugar; e igualmente trataba de seguir estudiando algunas cosas por mi cuenta, pero lo que hacía más que todo era cumplir con el trabajo; eeh... estudiar un poco y jugar unas 4 o 5 horas creo yo, diarias.

Durante la cuarentena, ¿tuviste algún contacto físico, con algún amigo o conocido?

Casi siempre estuve encerrado, pero si tuve ciertas salidas... déjame acordarme un poco... en ese tiempo ya yo estaba con mi novia... sí; creo que mi novia me fue a visitar un par de veces, que vino con la mama, que tenían que hacer unas diligencias, vino a la casa... si en general esa fue la visita que tuve en ese tiempo... bueno, recuerdo también que en una semana vino mi hermano a valencia, a donde mi abuela... mira esa semana fue de pinga loco, porque estuvimos allá jugando LOL,

viendo anime, fuimos de hecho a hacer un poco de ejercicio, porque yo tenía tiempo sin hacer ejercicio, y estaba era gordo... ¿y qué más?... si ese tiempo fue... te podrás imaginar que no fue tan fácil para nosotros por todo lo que conllevó la operación de él, no fue de verdad nada agradable... así que fue chévere poder verlo un rato allá.

¿Dentro del juego tenías más comunicación con tus amigos?

Si, si, era más fácil comunicarse por allí que ir a algún sitio en particular.

¿Y la comunicación con ellos, era más constante por el juego, o por alguna otra plataforma como WhatsApp, mensajes, redes?

Por lo general era dentro del juego, y utilizábamos discord, es decir, no utilizábamos directamente el chat de league of legends sino el discord para tener el chat de voice.

¿Y cómo eran esos momentos cuando se reunían en el juego, que hacían, que hablaban?

Mira en general... eeh... era... casi no preguntábamos sobre la vida de cada uno; sino que era como el típico saludo... Y vamos a jugar sabes... era como que, epale bro que tal todo, como va toda la cosa, y bueno voy a ir eligiendo línea, lánzala y así; era básicamente el tipo de conversaciones.

¿Y realizaban algún acuerdo o planificación antes, en el juego?

jajajajaja mira... creo que todos éramos muy malos jugando, y era como, yo voy tal cosa, yo tal línea, se peleaban por ver qué línea iban y ahí jugábamos como sea pues... ah bueno y muy importante, creo yo, algo que se hacía mucho era insultarse unos a otros jajajajaja... que si uno era más malo que el otro y así... Yo creo que todas las personas que juegan LOL, se insultan unas a otras.

Si, y es curioso que un juego que se torne tan tóxico, llega a ser tan adictivo al mismo tiempo

Si... lo que pasa es que es lo competitivo sabes; lo que te vuelve tóxico es lo competitivo del juego... es como jugar por ejemplo un partido de futbol, imagínate que tú eres el malo del equipo; la gente te va a empezar a insultar si no estás rindiendo; lo mismo ocurre con el LOL, es un juego muy dependiente de los compañeros para poder ganar; entonces si el equipo no hace bien su trabajo y pierden de manera horrible, ahí uno empieza a insultar.

Luego de haber pasado todo el período de cuarentena, ¿Crees que el hecho de jugar, te ayudo de alguna manera?

Mira... si... yo supongo que eso ayudaba mucho con el estrés... eeh... de repente no me di cuenta porque yo llevaba ya como esa costumbre... era como una vida monótona; y era repetitiva, a veces uno ya confundía los días unos con otros... o sea digamos que lo mantuve al igual que como venía antes, pero bueno, ayudaba a hablar, ayudaba a estar con otras personas; eeh... distraerse, como uno estaba encerrado y tampoco podías hacer demasiadas cosas, más que nose; salir a la esquina... entonces en cierto grado si ayudaba... ayudaba a pasar el tiempo sobre todo.

¿Y crees que hubiese sido todo diferente si no hubieses tenido el juego?

No, no la verdad es que yo por mi estilo de vida y trabajo paso bastante tiempo encerrado y me concentro más en... pues si no tenía el juego aprovecha en concentrarme en cuestiones de estudio y más o menos lo llevaba así sabes.

¿Y en cuanto al contacto con las demás personas?

Sí... ahí si hubiese sido totalmente diferente, porque como no teníamos nada en común que hacer, y ponerse hablar con una persona de manera continua es tedioso; entonces ahí por lo menos tenías algo de qué hablar porque estabas en el juego, y bueno los terminabas insultando una y otra vez, y con eso... hablabas un rato pues.

¿Y por qué comunicarse en el juego, y no comunicarse por WhatsApp o por otra plataforma?

Mira por WhatsApp si nos comunicábamos, sobre todo para hablar del juego y, como para escribirnos, miren lléguese a la partida, básicamente para eso, y enviarnos memes de vez en cuando, era más o menos lo que hacíamos... de hecho formamos un grupo de WhatsApp como con 10 personas más o menos; y todos jugaban LOL, y eso era en general lo que hacíamos allí.

¿Y en el tema de los Esports, seguías el MSI, el Worlds?

No en ese entonces, más o menos lo veía por encima, era como que vi 1 o 2 partidos, en general nunca lo he seguido demasiado, pero era como que mira, pasan las noticias; pasan en varios sitios, que por ejemplo nose, faker hizo tal cosa, o ponían unas jugadas de los mundiales, eso era más que todo lo que yo veía; pero no es que me ponía a ver los streamings en vivo pues.

¿Una vez terminada la cuarentena, tu ritmo de juego varió?

En mi caso yo no fue que bajé el tiempo de juego, igual ya yo estaba trabajando, y no fue que mi vida cambió demasiado... digamos que le bajé 1 hora o 2 horas diarias... igualmente una vez acabada la cuarentena como tal, todavía había restricciones y

eso... ya ahorita en estos últimos años si le he bajado bastante al juego... que he estado jugando por lo menos, una vez los fines de semana, o un poco menos.

¿Cuándo jugabas, en qué modo de juego jugabas más?

Mira jugaba clasificatoria flexible más que todo (**¿Por qué flexible y no SoloQ?**) eeh... casi siempre éramos un grupo de más o menos 5 personas, 3 personas a veces, y cuando éramos 4 personas casi siempre jugábamos normales... y SoloQ también lo jugué bastante, pero jugué mucho más flexible. (**¿Y el TFT y Aram?**) El tft nunca me gustó, de pana que nunca me gustó esa cuestión, era un juego demasiado aleatorio para ser una cuestión de estrategia, eso fue lo que nunca me cuadró, y Aram, si jugaba de vez en cuando... porque a veces que queríamos esperar a alguien aprovechábamos y lanzábamos una de Aram que tardaba que si 15 minutos en lugar de jugar una partida completa.

A manera de promedio, podrías decirme si mayormente te unías a partidas solo o con amigos, ejemplo: 7 de cada 10 partidas o 6 de cada 10

Mira yo diría como... 7 de cada 10 o no, más o menos como 8 de cada 10 la jugaba con amigos.

¿Cuándo te conectabas, más o menos cuantas personas habían online de los que tenías agregados?

Uff... mira... nose; tendría unas 20 personas agregadas, y normalmente me encontraba a 9 conectadas, era un buen número dentro de todo, tomando en cuenta la hora en que jugaba.

¿Y con las personas que encontrabas conectadas, más o menos con cuantos de ellos hablabas?

Con casi ninguno honestamente, era como que ya tenía a la gente cuadrada para jugar la partida, porque ya estábamos en el grupo de WhatsApp, los invitábamos y ya estamos los 5 para jugar sabes... cuando nos hacía falta uno, ahí si les escribía.

¿Con esos que tu cuadrabas para jugar, los conocías personalmente?

Si bueno, creo que todos los conocía físicamente; bueno no... eeh... había dos personas que de vez en cuando se llegaban, que no los conocía físicamente, eran amigos de mis amigos. (**Tu relación con ellos era solamente por el juego nada más**) Si era que, si un amigo cercano lo invitaba, lo conocíamos a través del juego y lo agregábamos al grupo, y cuando necesitábamos a alguien para jugar, lo invitábamos.

¿Siempre que se conectaban usaban discord?

No, no en todas, era que si de cada 10, en 7 ocasiones usábamos discord. (**¿Y las otras eran por el chat de LOL?**) Si por el voice de LOL, porque había personas que la computadora no les cargaba el discord, o que tenían problemas con discord, entonces usábamos el voice de la computadora, el de LOL pues... Y las personas que no tenían micrófono, ellos escribían y nosotros les hablábamos.

¿Y por qué utilizaban más el chat de voz que el escrito?

Mira porque pierdes más tiempo, a veces estabas en una jugada, y tienes que parar, a cambio que en el voice puedes ir moviendo al personaje mientras hablas, a cambio que el otro por escribir, dejas de lanzar habilidades.

¿Qué diferencia hay, entre hablar con un amigo en el juego, y fuera del juego?

Mira es como... como mucha de las persona con las que hablo... eeh... es que dependería de la persona, hay personas con las que uno tiene como que más temas en comunes... y cuando hablamos fuera del juego hablamos de esos temas... eeh... sin insultarnos (risa); y cuando estamos en el juego es netamente enfocados hacia el juego, es hablar de esa cuestión, que mira; de lo que se está haciendo mal en la partida y etc. Diría yo que esa es la diferencia en ese ámbito.

O sea, ¿en el juego cuando se conectan, no hablan de cosas externas?

Mas que todo así es cuando esperamos personas sabes, por ejemplo, que, si se llega el primero, y a los 5 minutos viene le otro, entonces nos ponemos a hablar allí cosas externas al juego, mientras estamos esperando, pero ya cuando estamos dentro del juego, estamos casi siempre, concentrados en eso pues.

¿Después que terminan la partida, hacen como una especie de retroalimentación de la partida?

(Risas) Mira una buena mentada de tú sabes que (risas), y a dormir pues (Risa fuerte), casi siempre en general después de la partida... eeh... a veces por ejemplo habían personas que se molestaban tanto que se iban del juego, dejaban de jugar y eso que eran conocidos, bueno amigos por ejemplo Randy, se tilteaba tanto que se desconectaba y listo pues dejaba de jugar... en general luego nos enviábamos chat por WhatsApp, por ejemplo, nos escribíamos insultándonos, y así básicamente pasábamos prácticamente un día todos molestos.

¿Y nunca fue nada así grave?

Mira a veces pasaba... habían veces que por ejemplo, un día completo o dos esa persona no quería ni siquiera juntarse con la otra... de hecho, hubo un amigo, que se llama José... en ese tiempo nosotros estábamos empezando a jugar, te podrás

imaginar que éramos malísimos, y esa persona llamada José, es un flamer de primera, se encargaba de insultar hasta mas no poder, él ya tenía tiempo jugando, y cuando le tocó capitán forero que era el peor de todos... eeh... fue un nivel de insulto tan increíble, o sea que el tipo duró los 50 minutos de partida insultando, insultando, insultando, y bueno el tipo nunca más quiso jugar con él, lo veía en la partida y se salía, nunca quiso más hacer grupo con él... la insultadera fue una cuestión espectacular pues.

¿Y conoces de algún caso donde los roces hayan llegado más allá del juego?

Mira... por lo menos a la persona que más le pasaba eso, era a Randy y Sergio... Sergio era demasiado malo jugando y bueno, Randy se encargaba de flamearlo, bueno, todos lo flameábamos, pero... llegó un punto que una vez Randy se molestó tanto que dejó de jugar con él como 2, 3 días... y ya luego siguió normal, pero más allá de eso ningún caso así extremo.

¿Qué diferencia había en jugar en una reunión con amigos, antes de la cuarentena, y luego jugar con ellos encerrados en la cuarentena?

Mira, era mucho más alegre cuando uno jugaba en una casa todos juntos... porque bueno, normalmente llevabas algo de comer, refresco o lo que sea... entonces era mucho más alegre, era todo el mundo gritándose ahí en la sala, digamos que era más fácil la comunicación, y eso, en general era esa cuestión pues, esa era la diferencia allí.

¿Qué tan frecuente conoces gente nueva en el juego?

Mira no muy frecuentemente, honestamente; no es tan común... mira y cuando jugaba a veces, alguien veía que jugaba bien, o hacía una cuestión buena en la partida, y estaba jugando solo, me invitaba a su grupo... yo por lo menos casi nunca me ponía a jugar con esas personas, porque o eran malas (risa) y a veces es mejor jugar uno solo que estar con alguien malo, entonces bueno optaba a veces por no agregarlos, pero, ponte que... nose, cada 100 partidas conocía a una persona, más o menos en promedio... no era nada frecuente que conociera a alguien... era por ejemplo que si algún amigo, invitaba conocidos de él, entonces allí conocía a otra persona, sobre todo en esos casos.

¿Y con esos nuevos conocidos, no profundizaban la relación?

Mira, una o dos veces máximos, de las personas que conocí, era que terminábamos agregándola al grupo... por lo menos hubo uno que lo agregamos al grupo de WhatsApp, digamos que no era una persona que conocíamos así, pero lo

agregábamos al grupo de WhatsApp y lo invitábamos cuando necesitábamos a alguna persona.

¿Crees que la interpretación del rol, es clave para la interacción dentro del juego?

Si... depende sobre todo del Elo, y de cómo juegues; si quieres jugar un poco más competitivo, ya allí digamos en los Elos de Plata, Oro o Platino, o inclusive desde bronce creo yo... ya requieres interpretar correctamente los roles... tu juegas mal en hierro, y a la gente no le interesa, porque no sabe jugar... pero ya una vez después de ese Elo, es sumamente importante, porque si no dañas la experiencia, y dañas la partida... el hecho de no saber jugar, daña todo el equipo, el que tu no cumplas tu rol, es lo peor que puede pasar en el juego básicamente... y mira cuando alguien trolea, generalmente lo que se hace es reportar, incluso te pones de acuerdo con el equipo contrario para reportarlo, porque son gente que nadie soporta, entonces, se hace ese tipo de cosas... se insulta y un montón de cosas extras, el reporte es el mecanismo para eso... porque la idea es estar con personas que hagan las cosas bien, y que sepan hacer lo que deben de hacer.

¿Principalmente cual crees tú que sea la razón, por la que tu utilizas el juego?

Diría yo que es una combinación entre, hablar, y estar con los amigos; para desestresarse hablando, del juego en general, o de lo que sea... y el hecho de competir, de verdad que el juego, al ser de competencia lo hace entretenido sabes, uno quiere seguir jugando sobre todo por competir. (**¿A pesar de que como tal no ganes nada?**) Si, a pesar de que como tal no ganes nada, aunque... es más como en el futbol, que comienzas en una liga baja, donde no ganas nada, de hecho, pagas para jugar, pero sabes que, si juegas muy bien o te esfuerzas demasiado, tienes la posibilidad de ganar algo, de ganar dinero etc. Es lo mismo con el LOL pues.

¿Por qué el League of Legends, entre muchos otros juegos que hay?

Mira... yo jugué sin mentirte... jugué Warframe, jugué Silkroad, jugué muchísimos juegos de todo tipo; FIFA etc. Warframe por ejemplo que fue el último juego que jugué, antes de LOL... es un juego básicamente basado en coleccionar objetos, es un Shooter, pero donde su principal objetivo es coleccionar objetos... entonces llegó un punto donde se vuelve tedioso sabes, es jugar contra bots en su mayoría, no es como el que peleas con personas... En cambio que cuando empecé a jugar LOL, lo entretenido en sí mismo, es que siempre, juegas contra otras personas, entonces es una competencia constante, siempre se hace difícil, siempre se hace más difícil, porque no es competir contra bots, sino contra personas que aprenden y mejoran... entonces si tu mejoras, te ponen personas que también son mucho mejor, entonces

eso es lo que hace entretenido al juego, lo jugué una vez, digamos que lo probé, y mira... me quedé con el vicio de jugar, jugar y jugar.

¿En comparación con un juego de mundo abierto?

Mira, lo que pasa es que es curioso, que, aunque sea el mismo mapa; los juegos de mundo abierto, por ejemplo, si tienen un patrón sumamente repetido, los mapas son normalmente iguales, las habilidades son las mismas, y tú no tienes que aplicar ningún tipo de estrategia, normalmente son triviales, o sea, vas hacia adelante, farneas, atacas, matas, ganas puntos, subes de nivel... En el LOL, la diferencia es, que es un juego totalmente de estrategia, o sea, tiene un macro juego, tiene un micro juego, tienes que entender el mapa, tienes que entender las jugabas, tiene una complejidad sumamente elevado sabes, aunque sea la misma grieta, tienes un sin número de combinaciones posibles que puedes hacer en el juego, entonces digamos que volverse bueno es sumamente difícil, y eso lo hace más entretenido sabes, la dificultad del juego y la cantidad de opciones que tienes para hacer las cosas.

¿Tú crees que el LOL fue un elemento clave durante la cuarentena?

Digamos que no del todo, igualmente hubiese podido hacer, digamos muchas otras cosas en cuanto a que mi carrera es virtual prácticamente, hubiese podido hacer muchas otras cosas, por eso no diría que fue algo clave; pero si fue algo bastante bueno sabes, distrae bastante.

¿Y en cuanto a la interacción con otras personas durante la cuarentena?

Si, ahí diría que si fue clave... la mayoría de las interacciones que tenía eran a través de LOL.

¿Consideras que las experiencias que llegaste a tener en el juego, te ayudan de alguna manera?

Digamos que por mi parte igual... yo hubiese encontrado otras formas de distraerme... pero sí, sí, en mi caso yo diría que sí, es como que necesario para las personas tener cierto grado de relación social, entonces ayuda bastante.

¿Has sentido en algún momento, la necesidad de jugar?

Si, hay veces donde, por ejemplo, tengo agotamiento sobre todo por trabajo, ya tengo demasiada carga de trabajo, o tengo demasiadas cosas, o que he estado haciendo demasiado lo mismo, y es como que mira, necesito ponerme un rato a jugar, era más que todo el motivo por el que lo busco. Pero cuando estoy estresado o algo, normalmente no busco tanto el LOL, si no es más cuando estoy agobiado de hacer lo mismo, o ya llevo demasiado tiempo en eso sabes.

¿Existe alguna experiencia en tu vida que tu puedas vincularla con el League of Legends?

Yo lo usaba más que todo para distraerme, tenía que si mucha carga de trabajo, mucho estrés de trabajo, y lo que pensaba era que si lanzarme una partida de LOL para relajarme un poco.

¿Existe alguna experiencia significativa que hayas vivido en el League of Legends?

La partida de José y Capitán Fororo (Risa fuerte), te juro que eso nunca se me va a olvidar (Risa fuerte). Y creo que son ese tipo de experiencias divertidas, o que alguien haga una cuestión totalmente absurda, una troleada total, y ese tipo de cosas como que no se te van... pero en general de las cosas que te puedo decir que le saqué bastante experiencia al LOL, fue la parte de la estrategia, que te sirve para analizar ciertos tipos de problemas. Y hay veces en que mi cerebro me dice, coye mira, sería bueno que vieras videos para poder mejorar, pero a veces no me da mucho el tiempo para hacerlo, entonces decido jugar en base a lo que sé, pero decido de manera racional pues.

Fin de la entrevista.

Entrevista 2

Nombre: Sergio Alen

Edad: 23

Tiempo promedio de juego en cuarentena: 8 Horas.

Año de Inicio: 2018

Ocupación: Estudiante de Diseño de Videojuegos.

¿Desde cuándo tu empezaste a jugar videojuegos?

Mira como de los 6 años que mi padre le compró a mi primo el Nintendo 64.

¿Cuál era mayormente los juegos que más le metías en ese entonces?

Al Pokémon Stadium, al Super Smash y al Mortal Combat 4.

¿De ahí en adelante como fue ese recorrido?

De ahí en adelante duré como 3 años pidiendo un GameBoy, y me trajeron un GameBoy mini de un viaje que hizo mi papa de trabajo, a mí y a mi hermano con el Pokémon Esmeralda, luego me compraron un DS, y como a los 11 años me compraron un Wii y estuve con el Wii como hasta los 15 años... ese pobre Wii creo que se quemó de la pela (risa) dejó de funcionar... hasta un día dio y no quiso volver a prender... compramos otro Wii porque el otro se dañó y se murió pal coño, mi hermano y yo le dábamos mucho al Mario Strike, al Wii sport, al Mario Party a todo... teníamos una maleta como de 20 kilos llena de juegos (risas)... después bueno, fue que tuve el Play 3 con el call of dutty y el mortal combat 9, el Resident Evil 6, y otros juegos ahí que ya ni me acuerdo que eran... me acuerdo que había un modo supervivencia en el Resident Evil... y de repente nosotros nos metimos a jugar ahí un rato, y como a la hora nos sale has terminado el modo supervivencia (risa)... mi primo y yo ahí jugando sin morir y de repente sale has terminado no hay más enemigos... y en el mortal combat 9 mi hermano y yo competimos en un torneo nacional de Venezuela, que era en caracas... a mi hermano lo eliminó en la primera ronda, el que llegó a ser campeón, y yo llegué de tercero, preferí perder la semifinal porque si llegaba de primero me iba a volver mierda (risa) pero si, prácticamente quedé de sub campeón en caracas.

¿Tuviste experiencia competitiva pues con los video juegos?

si

¿Pero fue con el mortal combat de que edición?

El 9... el del 2013

¿En qué consola?

En el Play Station 3

¿Eso fue más o menos en que año?

Como en el 2015 más o menos

Perfecto.

También teníamos un juego... pero yo en ese no llevaba vida, diego mi hermano es demasiado bueno en ese puto juego.

¿Mira y en cuanto a los juegos de pc, desde cuando comenzaste y cómo fue más o menos el recorrido?

Bueno los juegos de pc... yo los empecé, valga la redundancia, como en el 2013 con un juego que se llamaba Warframe, porque lo descubrí el mismo día que lo lanzaron

y se veía increíble... pero yo en ese entonces no tenía internet en mi casa, y tenía que salir al patio a agarrar internet, era eso o ir a casa de Joseph a jugar con él, y nada más teníamos una computadora, entonces era como que verga era muy difícil o jugaba muy poquito... aprovechaba era cuando iba a caracas los fines de semana en casa de mis abuelos, y toda la vaina... pero ya sabes cómo es el internet en Venezuela que incluso era hasta peor que ahorita pero bueno, no pude jugar los juegos de pc como tal hasta que vine aquí a España como en el 2018 y de la mudanza de Madrid a otro sitio, empecé a agarrar la laptop de mi papa que no la usaba, y le descargué el LOL que un amigo mío jugaba mucho eso, era diamante 1 jugaba demasiado el enfermo ese... y me dijo descárgate esa vaina y lo descargué, junto con otro pana y empezamos a jugar... y mi amigo este... el que jugaba, en la primera partida lo que hizo fue insultarme que no quiso jugar más conmigo hasta hace unos meses (risas)... y el otro amigo mío dejó de jugar porque no sabía jugar el juego, y se ladilló de tanto morirse... pero bueno yo seguí jugando, porque bueno no tenía nada mejor que hacer, no conocía a nadie por ahí entonces bueno.

¿Y llegaste a probar las versiones anteriores como Warcraft o DOTA?

Probé el DOTA normal y el DOTA 2 son muy divertidos, pero no los entiendo entonces no me gustan como tal, solo me los descargo a veces y jugaba con mi hermano... una vez lo descargamos y empezamos a jugar el sencillo, y agarramos una personalizada donde el bicho hacía de todo, tiraba de lejos, tiraba de cerca, de todo era impresionante... no tenía que hacer nada solo le daba a dos botones y ya.

¿Desde que empezaste a jugar lol como cuantas horas le metías al juego diarias? dame un promedio

Mira cuando empecé a jugar, le metía como 6 o 7 horas diarias... luego, llegué en un tiempo que me puse super enfermito, que empecé a jugar con unos amigos aquí en España que jugábamos en platino alto... casi diamante, pero nunca jugué solo porque me daba ladilla... jugaba con varios personajes, más que todo con Ka'zix en la jungla, me gustaba mucho el profesional y me gustaba mucho el equipo el Lion Gaming... donde jugaba Oddie, que jugaba mucho en jungla, también busqué tutoriales de como jugar lol de un youtuber que también jugaba en jungla y era master, y más que todo los tutoriales eran tutoriales generales, pero más que todo en jungla y entonces aprendí a jugar jungla... pero ya luego después de unos años dejé de jugar unos meses y perdí nivel, no me interesa mucho el subir de nivel porque nunca me ha interesado el profesional, y a veces es que juego con unos amigos aunque tengo tiempo sin jugar... pero la mayoría de las veces jugaba era jungla hasta que hicieron unos cambios y repartían los campamentos diferentes y eso... y empecé de nuevo de Mid, más que todo por el tema de los magos, pero se me daba mejor la

jungla evidentemente... dejé de jugar jungla por los cambios que hicieron que ya no podían repartirse campamentos y te ibas a la mierda y entre otras cosas... recuerdo que daban unos cangrejitos de oro que esa era la pelea en la jungla.

Quisiera que me contaras un poco de cómo era tu dinámica cotidiana en el año 2019, que es el año antes de la cuarentena, háblame un poco de ¿a qué te dedicabas?, ¿trabajabas?, ¿dónde vivías?, ¿con quién vivías?, ¿cómo era tu círculo social en ese momento? ¿quiénes eran las personas más allegadas a ti? un poco sobre eso.

Bueno en el 2019 ya mi hermano estaba aquí, ya lo habíamos logrado traer para acá para España, vivía con mi papa y mi abuela... y los más cercanos era mi novia, una amiga, y mi papá... y ya está... jugaba bastante seguido, estaba medio buscando donde estudiar porque había dejado unos estudios que quedaban para el coño de su madre, y me salía como a 40 euros ir y venir todos los días y no podíamos pues, era demasiado caro... aunque el lugar era gratis.

¿Y los amigos que tú me dijiste ellos también jugaban lol?

Uno de ellos, hubo una vez que nos pusimos de acuerdo para jugar en un cyber por aquí cerca, con el amigo que había jugado en el profesional, él estaba en compinchado con el dueño del cyber, y quería hacer un equipo profesional... hicieron una entrevista, quedamos, pero no podíamos pagar una mensualidad para los entrenamientos y entonces no lo hicimos.

¿Y en ese año en que hora jugabas y si lo jugabas en la mañana, en la tarde, en la noche?

En ese año yo me levantaba, comía, y hacía unas cosas, y me ponía a jugar como hasta a eso de las 10 u 11 de la mañana eso fue antes de la cuarentena... ya en la cuarentena casi que le echaba todo el puto día ahí ya que no tenía nada que hacer sino que veía algo en mi casa, una serie o algo o me ponía a jugar... (Risa) en ese tiempo le echaba 8 horas diarias, a veces sí, a veces no, a veces jugaba un día, como a veces no jugaba.

¿No tenías una rutina de todos los días en cierto momento jugabas, era más que todo esporádico?

Sí, era más esporádico de lo que me provocaba hacer, sino estaba en la computadora me ponía en el teléfono, o me ponía a caminar o me iba con la novia y así.

¿Por qué motivo o por qué razón principalmente jugabas al lol? O sea que era lo que te motivaba a jugarlo.

pues, en un principio que no tenía nada que hacer... no conocía a nadie y me enfoqué a jugar... después no me interesó mucho la verdad, si no me interesó mucho... jugué fueron unas cuantas partidas porque si lo entendía, porque no era primer juego que jugaba, entendía la mecánica de los RPG y entendía los elementos... en las primeras 5 partidas ya sabía que era lo que estaba haciendo... entendía que si mataba a los minions me daba oro y yo como que, coño tengo que matar a los minions... No sabía usar las habilidades eso sí, pero lo que me motivo desde un principio fue eso... ya después seguí jugando porque empecé a investigar a cada uno de los personajes, su historia y eso... y me gustó mucho el tema de las historias, los diseños y todo eso... porque yo estoy estudiando diseño y desarrollo de videojuegos, y también siempre me ha gustado escribir historias y ese tipo de cosas... me veía todos los comunicados a la comunidad, los que hablaban de diseñando a un personaje... jugándolo así le empecé a tomar cariño hacia los personajes, más que otra cosa.

Siempre has tenido esa afinidad con los videojuegos, ¿Los consideras como parte de ti?

Si considero que es parte de mí, y de mi vida, pues ha sido una parte importante de ella desde muy pequeño y es uno de mis hobbies preferidos, es un medio que junto con las series animadas tienen un lugar tan importante en mi corazón y en mi vida, que he decidido dedicar mis estudios universitarios a aprender a desarrollarlos, escribirlos y diseñarlos al igual que hacer animaciones, es algo de lo que me gustaría y estaría orgulloso de decir que me dedico a eso y vivo de ello.

¿En algún momento llegaste hacer una reunión con personas, amigos? O sea con personas donde se quedaban en ver en un sitio y entre todos allí se ponían a jugar lol

Si, de hecho cuando llegué al pueblito en el que estoy en el que estoy viviendo ahorita, había un cyber que botaron las computadoras porque no les salió rentable después de la cuarentena... y mi primo conocía a la gente que te dije... bueno dije vamos a ir a un cyber para jugar porque la computadora que tengo no sirve para un coño... y fui con unos panas, me acuerdo la primera vez que sacaron el Clash, el dueño del cyber hizo una reunión de esas que estaban todo el día y la noche, te daban pizza y te quedabas ahí jugando toda la noche, hicieron una competencia incluso... también cuando sacaron el Clash yo me reuní con mis amigos y jugamos toda esa noche.

¿Ya pasando el tiempo porque sabes que la cuarentena empezó a eso de marzo, hace cuando comenzó en España?

Como en febrero

Plátame un poco de ese mes anterior que fue en enero del 2020 ¿qué planes tenías?, ¿en qué te enfocabas en ese momento?, ¿si tenías algún proyecto en el que estabas trabajando a largo plazo?

Mira en ese tiempo lo único que me acuerdo era que estaba buscando trabajo, y conseguí un trabajo en una tienda de ropa, pero mira hermano en esa semana que iba a empezar, justo empezó la cuarentena y me dijeron que tenían que cerrar, te llamamos cuando abramos, y luego después de unos 8 meses me llaman y me dicen que la tienda se fue a la mierda y que tienen que cerrar no volvieron abrir, y nada allí empezó la cuarentena... y había quedado en comer con mi novia.

¿En ese momento no estudiabas?

No, justo estaba buscando donde estudiar porque había dejado donde comencé.

¿Aparte de eso, de buscar trabajo que otra actividad realizabas?

Bueno, a veces salía hacer ejercicio, a veces porque me quedaba en la computadora y decía no quiero hacer nada y me quedaba.

ya que me comentaste como fue antes de la cuarentena, ¿cómo fue para ti esa transición, hubo algún shock, que impactó en tu vida cotidiana?

No, no hubo un shock muy grande porque yo no salía mucho de mi casa, estaba con mi novia o estaba demasiado ladillado, pero no salía mucho me quedaba aquí, leyendo y viendo guevonadas o en el teléfono.

¿O sea no hubo un cambio importante pues?

Lo que más me chocó fue que empezó el invierno... y me tenía que poner como 8 kilos de ropa, tenía que ponerme guantes de plástico, tenía que ponerme los guantes de frío por encima de los plásticos, tenía que ponerme la mascarilla, salía a comprar cualquier guevonada, y luego llegar a mi casa y quitarme toda esa mierda, era una ladilla, eso es una ladilla, que tengas que hacer todo eso para poder salir... al salir para volver a entrar, que si ir a la esquina a comprar un refresco.

¿Y al llegar la cuarentena como fue tu dinámica de juego cuantas horas le metías, y como era la cuestión allí?

Tenía un horario que era el de Venezuela pero aquí, me despertaba que si a las 12 am, comía y me ponía a jugar y le echaba casi que todo el día y me dormía que si a las 7am, me despertaba a las 12 y así... todo el día.

¿Cuál crees que fue tu predilección en jugar en cuarentena, fue por exceso de tiempo, que te motivaba?

Coño... por una parte exceso de tiempo, de por sí ya tenía bastante tiempo libre pero ya eso era demasiado, y no había absolutamente nada que hacer, eso y que siempre me han gustado mucho los juegos, hacia eso ya que no podía salir, no podía caminar no puedes hacer un coño quédate en tu casa y ya, mis tres opciones eran el teléfono, ver series, la computadora para jugar. (Risas)

¿Y tú crees que jugar en ese tiempo de cuarentena te ayudo de alguna manera?

Coño sí, me ayudó bastante, no me imagino estar encerrado todo el día sin poder hacer un coño, así de simple me vuelvo loco, sin poder jugar algo o agarrar el teléfono sin poder jugar otra bobería o ver videos, yo creo que más que todo ese tipo de cosas.

¿Y en ese momento como era la interacción que tenías con las personas allegadas a ti? si eran personas cercanas, si las veías o se comunicaban por WhatsApp o por el juego

Bueno yo veía a mi novia casi que todos los días la verdad... y pasaba varias horas en su casa y fue un choque no verla ¿sabes?... eso si era rutina, y bueno chocó, pero recuerdo que una vez y salí, la gente que tenía mascota podía salir, y yo dije... no tengo perro no tengo gato, no tengo ni un pez y fui a su casa, y estuve allá un rato y lo hacía cada vez que podía.

¿De resto por teléfono y eso con quien hablabas?

Comencé hablar más con mis amigos de allá de Venezuela, porque les insistí varias veces que se descargaran el lol y se pusieron que no, nosotros lo probamos una vez... les dije marico, no hay nada más que hacer, ya empezó la cuarentena ya, y estamos ladillados, de aquí a que se acabe la cuarentena... los termine convenciendo, y a un pana.... Y ya nos pusimos a jugar.

¿Entrando un poco a lo que es la segunda etapa de esta entrevista ya son preguntas digamos a lo que es interacción en el juego y quisiera saber que cuando tu jugabas cual era el modo de juego que más frecuentabas?

Al que más le metía antes que llegara mi hermano era reclutamiento... empecé a jugar más con mis amigos de allá era el encuentro a ciegas, porque la gente no se lo tomaba en serio, era más interesante jugarlo con otras personas.

¿Y mayormente te unías a partidas solo o con amigos?, o sea dame un promedio ejemplo que si 7 de cada 10 partidas me unía solo o me unía con amigos o 10 de 10.

Antes de que llegara mi hermano era 10 de 10 (**¿solo?**) si porque no tenía con quien jugar y mi hermano en Venezuela no tenía computadora ni internet; ya cuando llegó la cuarentena y llegó mi hermano, y logramos convencer a estos maricos de jugar lol empecé... a jugar más con amigos y ...comenzamos a jugar ranked porque ellos querían subir de nivel... y bueno vamos a jugar ranked que más da, y mientras pasaba el tiempo realmente no tuve intención de subir en ese juego a nivel competitivo, nunca me interesó y lo que me parecía divertido para pasar el rato y para quitarme la ladilla de encima... pues dejé de jugar solo y 9 de 10 partidas juego con amigos, si juego una solo es porque quede picado y ellos se fueron y quería jugar una más.

¿Y cómo es ese, digamos que ese contacto para ustedes entrar en una partida, se comunican se llaman, como es la cuestión?

Bueno nosotros teníamos un grupo de WhatsApp y teníamos dos servidores en Discord, entonces por grupo de WhatsApp escribíamos quien esta ladillado y eso... nos metíamos a la llamada y después nos metíamos en el juego y eso.

¿O sea normalmente cuando jugaban se comunicaban eran por el discord?

Si, hablábamos por discord para hablar durante el juego o para decir quién se queda en la línea y cosas así... y antes de eso también para hablar paja.

¿O sea cuando ustedes se estaban esperando alguna persona o estaban buscando partidas, hablaban cosas fuera del juego o todo lo que hablaban era netamente del juego?

No, hablábamos cosas fuera del juego, y del juego también... nos echábamos paja entre nosotros, creo que yo tengo un sticker del main de Kevin; pero en vez de el main de Kevin, es la cara de Kevin (risa) entonces echábamos mucha broma con eso, hablábamos del juego, hablábamos de nosotros, y así.

¿Y cuando termina una partida ustedes hacían una especie de retroalimentación hablaban de la partid que paso, como era la cuestión?

Si perdíamos echábamos mierda todos, y si ganábamos nos alabábamos nosotros mismos (Risa) no si, este juega arrechísimo, no esté si juega mierda, no eso fue culpa de no sé quién, no eso fue culpa tuya.

Sí porque una de las cosas que me parece interesante del lol, es que, cómo un juego tan tóxico puede llegar a ser tan adictivo

A mí lo que me parece es el tema social... es que el juego no es tóxico sino el ambiente competitivo el que pueda generar la toxicidad, porque yo he practicado mucho deporte... he hecho mucho deporte y es competitivo, y digo que el deporte no

es para todos por el tema de la competitividad... y lol hay gente que se lo toma muy en serio y sobre todo porque es un juego en equipo... hay gente que no es muy buena ganadora o no muy buen perdedor o simplemente estaba de mal humor jugando y fue a descargar el mal humor con una partida, entonces en si el juego no es tóxico sino el ambiente competitivo que genera para las personas que no están acostumbradas a competir. lo más importante en ese tipo de cosas no es como se juega sino mejorar al jugar

¿Y qué crees tú o a que se deba esa competitividad lol siendo un juego free to play porque como tal ahí tu no ganas nada pues o sea compites por competir a que crees tú que se deba tanta competitividad en el juego?

Porque es un juego de muy fácil acceso... estamos hablando de que una computadora de 2007 lo corre... cualquier persona con un laptop, incluso un teléfono es hasta más potente... entonces es de fácil acceso, las partidas duran 40min y haber agarrado tanto vuelo, es un *free to play* muy conocido, al ser tan conocido cualquier persona lo puede descargar... además de que ya tiene 11 años y es el futbol de los deportes electrónicos pues... entonces la personas se centran en llegar a ser el número uno, ser más arrecho que el otro y ahí se crea todo... es un juego con más usuarios activo y desde hace 6 o 7 años es un juego que se ha catalogado como el más mantenido online.

¿Cuando tú te conectabas en la cuarentena aproximadamente cuantas personas tenías agregadas online?

Verga, yo tengo agregado a un coñazo de gente con la que jugaba, que me caían bien en las partidas tengo hasta el límite de amigos en el lol, pero tenía a más de la mitad conectado son como que 150 personas 180 por ahí.

¿Y con cuanto de ellos hablabas?

con ningunos (**risas**) yo lo que hacía era jugar con ellos, me caían bien, les mandaba la solicitud, me aceptaban y ya.

¿O sea nunca llegaste hablar con alguien por el juego de que habías al cliente le escribías y se ponían hablar?

sí sí, de hecho, sí... hablo con un amigo que solo conozco por lol y es burda de pana pues también es de Venezuela.

¿Lo conociste dentro del juego y profundizaron más la relación?

Si.

¿Y tienen contacto por afuera del juego también?

Creo que tengo su WhatsApp, pero no lo recuerdo, no estoy seguro.

¿Con respecto a cuando hablabas en el juego, solo usaban el discord? no usaban el chat del juego?

El chat del juego muy poco porque es incómodo porque tienes que... o sea literalmente dejar de jugar para poder escribir o sea tienes que quitar la mano del ratón y mover las manos de las habilidades y no podías hacer habilidades... porque si abres el chat presionando las letras se te ponen un poco de letras... y me imagino que te ha pasado (Risa).

¿Qué diferencias crees tú que hay entre hablar con un amigo que hayas conocido en persona a hablar con un amigo dentro del juego y hablar con ese mismo amigo, pero fuera del juego?

A mí me parece normal, si a mí la persona me cayó bien todo bien... para mí es la misma persona dentro y fuera del juego, en su casa... como sea.

¿Y has llegado o has sabido de una experiencia que haya habido un rose que haya llegado muy lejos?

Hay un amigo que creo que tú lo conoces que es Randy, no soporto jugar con él, yo abro la partida y lo veo a él y lo que quiero es caerle a coñazos, es insoporable jugando lol, yo no juego con él básicamente porque no lo aguanto... es imposible jugar con él.

¿Y crees que el juego pueda causar alguna especie de conflicto o ese tipo de separaciones de un círculo de amigos y esas cosas?

Yo creo que es depende la mentalidad de la persona, hay personas que son super fuego y hay otras personas que se lo toman super chévere hay personas que no les importa subir a profesional y les da igual donde estén.

Una pregunta que es clave sobre todo dentro de la investigación, ¿Tú crees que la interpretación del rol que la persona haga es clave dentro de la interacción del juego?

Ahí hay muchas variables, porque por ejemplo el campeón que estas utilizando como principal, hay muchas sub categorías de rol, por ejemplo, tienes campeones que pueden ser seda pero que en las peleas de equipo sirve como daño principal... no depende solo del rol sino de la línea que tengas como enemigo y de lo que está haciendo el rival... entonces hay personajes que no pueden salir mucho de su línea por su movilidad, y hay muchísimas variables.

¿Y por ejemplo tú crees que las personas que no entienden ese tipo de cosas causan problemas con las demás personas dentro de la partida?

Sí, porque si no te ayudan estas en la mierda toda la partida... porque si la pasas mal en la partida, de aquí a que te recuperes están en tu nexo... entonces hay veces que tus compañeros no entienden la situación, o de ponerse en tu lugar y decir, coño tienes razón, la estas pasando mal y necesitas ayuda... o simplemente cubrirte mientras uno se repone... entonces a veces eso puede generar conflicto y frustración, y es lo que genera el tilt, la fricción y todo eso.

¿Principalmente es para que o porque tu utilizas el juego? O sea ¿Para qué juegas?

Yo juego para jugar con mis amigos, al principio era para quitarme el fastidio de encima, pero ahorita si abro el lol es solo para jugar con ellos, porque me gusta jugar con ellos y ya está... porque da igual si ganamos o perdemos lo que me importa es que estoy jugando con ellos... porque algunos están en Venezuela, y para mí el jugar con ellos, es como volver a estar ahí, y me gusta.

O sea ¿Sientes que el juego te conecta con ellos? O sea los sientes cerca a pesar de que tus amigos están en Venezuela

Así estemos uno en estados unidos, otro en Venezuela y yo en España y estamos los 5 en la misma partida nos podemos ver, o ponernos a bailar en el rio, y ayudarnos... y me gusta, me ayuda mucho, más que todo en la cuarentena que me explotó la depresión y me ha ayudado mucho.

¿Porque el lol entre muchos juegos que hay?

Bueno, hay muchas razones es el tema competitivo, si eres bueno, si tienes buena mecánica, de verdad puedes llegar a competir. gana el que tenga mejor estrategia, puedes llegar a ayudar mucho a tu equipo sin ser tan bueno simplemente evitando morir, ayudando y sabiendo lo que estás haciendo... es un juego muy accesible, es gratis, tiene una comunidad muy grande, realmente la comunidad más grande de videojuegos.

¿Y qué te parecido la introducción de Arcane dentro del universo del juego?

Verga me parecido increíble, yo me aferraba más a una película del mago azul... me parecido acertada la decisión, y el diseño muy bien elaborado, hace mucho juego con el diseño del cliente del juego, y bueno se de gente, de amigos, y mi novia también que le encanto la serie, y quiere saber más de la historia, pero no le interesa en lo absoluto el juego.

¿Tú crees que el lol fue un elemento clave en tu vida durante la cuarentena?

sí sí, bastante porque me hizo conectarme con mis amigos de Venezuela, me ayudaba a sobre llevarla evidentemente, porque sinceramente iba a arrancar las paredes o me volvía loco.

¿digamos entonces que ayudo a lidiar con la ansiedad y la soledad?

sí, ansiedad no tanto porque de por sí estoy acostumbrado a estar en casa, pero la soledad sí que si... me ayudó mucho y todavía lo hace.

¿Existe una experiencia clave en tu vida que tu puedas vincularla con el League of Legends?

eh si de hecho si... el año pasado, o el antepasado mejor dicho decaí horrible, yo he estado en depresión muchas veces... y esa fue la más fuerte de mi vida y de verdad que el lol me ayudó mucho... me ayudó mucho a conectarme de nuevo con mis amigos, a sentirme menos solo, a querer vivir pues... porque no era solo el juego el que me hacía feliz... sino volver a acercarme a la gente que más extraño... me ayudó mucho.

Fin de la entrevista.

Entrevista 3

Nombre: Jorge Martínez

Edad: 27

Tiempo promedio de juego en cuarentena: 6 Horas.

Año de Inicio: 2012

Ocupación: Programador

Quisiera saber un poco ¿desde cuándo comenzaste jugando videojuegos en general?

Yo comencé jugando videojuegos aproximadamente como... cuando tenía 9 años... debe ser como en el 2005 más o menos.

¿Y cuáles eran los principales juegos que jugabas?

Mira... Pokémon... juegos de Play Station... vainas de cosas de single player lo que era de la época más o menos.

¿Todos eran pura consola?

sí, o computadora, pero consola juegos como tal de arcade.

¿De los juegos de computadora, digamos que llegaste a jugar juegos multijugador?

mira una vez en mi época jugué una cosa que se llamaba MU... el juego de MU era online... uno que se llamaba Runescape este, y así esos más o menos.

¿Y las versiones anteriores de lo que fue el lol o el Warcraft o el DOTA ¿llegaste a jugar uno de esos?

Llegue a jugar Warcraft... y uno que se llamaba paladium, creo... pero creo que paladium es más o menos la misma época del LOL... llegue a jugarlo, pero no mucho porque no me llamaba mucho la atención.

¿DOTA no tuviste la experiencia?

Lo jugué como 2 días y dije “ay no que horrible” y lo dejé.

¿Qué te pareció horrible del dota que decidiste no jugarlo más?

Me pareció un juego muy lento, muy... muy como... este, muy estático, no tenía una buena nitidez, no estaba bien puesto pues, no se a mi parecer... por eso deje el DOTA... o bueno por eso llevo a la realidad a la mayoría de mis juegos, si no me gusta el entorno lo dejo.

¿Cuál ha sido, bueno antes de comenzar con lo que fue el LOL, cual fue el juego que tu decías que bueno que más le metías? o ¿el que más llegaste a jugar?

Runescape... fue uno de los que puse a jugar muchísimo, y ese era online y jugué muchísimo, muchísimo, muchísimo.

¿Y en ese entonces aproximadamente como cuantas horas al día dedicabas tu a jugar?

Como 4 horas.

¿En qué momento del día?

Después de llegar del colegio como a las 6 de la tarde más o menos.

¿Y bueno desde cuando específicamente comenzaste a jugar el LOL?

Yo jugué LOL desde el 2012 más o menos por... bueno uno de los paros de la universidad y bueno no tenía nada que hacer y comencé a jugar LOL.

¿Y cómo llegaste al juego?

Un amigo... le dije un día estábamos hablando... y le dije “mano dime algo bueno ahí para jugar”, y me dijo mira esta esté y bueno dale vamos a darle y empezamos a jugar.

¿Y desde allí o sea digamos que te enganchaste con el juego?

sí, todavía a estas alturas lo sigo jugando y lo jugaba bastante seguido.

¿Y cuál crees tú que era como esa principal razón o eso atractivo que tenía el juego que te mantenía enganchado?

Bueno el juego como tal... lo que me tenía enganchado es esa interacción que tienes con tus amigos... pues que si tú lo juegas solo no es lo mismo que lo juegues acompañado, aparte de que obviamente ganar es una subida ego pues.

y en eso que me estas comentando que existe una diferencia de jugar solo y jugar con amigos, podrías explicarme un poco esa diferencia.

Si por ejemplo... tú puedes con amigos estar jugando y echando cuentos acerca de mira que te pasó en el día, de cómo jugaste... también puedes agarrar y te desestresas porque la partida se puso buena, insultar, bueno.... insultar entre comillas, y bueno solo, serias tu con otras personas del mundo, pero nunca es igual... sin embargo te puedes llegar a frustrar y no progresar pues.... O sea jugar solo es como frustrante a veces.

¿Y al inicio cuando comenzaste con el juego aproximadamente cuantas horas le dedicabas al día?

Yo con el juego al principio jugaba como 4 horas... y con el paso del tiempo llegué a jugar 12 o 15 horas al día.

¿cuánto fue lo máximo?

Lo que recuerdo ahorita fueron 12 horas desde las 3 am a 3 pm... al revés desde las 3pm a 3 am.

No te parece que el lol digamos que; siendo un juego a diferencia de otros multijugadores en donde este el mapa es siempre el mismo, los objetivos siempre son los mismos, digamos que en algunas mecánicas del juego siempre son las

mismas pero realmente es un juego que te mantiene involucrado o sea, te mantiene ahí atraído. ¿cuál crees tú que pase allí?

Si me preguntas por el largo de los años... básicamente fue en el 2012 y estamos en el 2022... el juego ha ido evolucionando y bueno, me parece que lo que te tiene atraído de las partidas, tras partidas... primero es que tienes una racha de victorias y te sientes como bien, como verga estoy ganando muchísimo y bueno te dan como más ganas de seguir jugando... que nuevamente si tu pierdes seguido, ya va a haber como eso que ya hasta aquí llegue pero... si tu empiezas a ganar te dan más ganas de seguir jugando y así vas a estar hablando con otras personas y te da como más... ánimos de seguir hablando con la gente conversando y lo que sea.

Quisiera que me hablaras un poco como era tu dinámica cotidiana o como era tu vida diaria en el año 2019, háblame un poco de bueno a ¿qué te dedicabas?, ¿qué hacías?, ¿estudiabas?, ¿trabajabas?, ¿dónde vivías?, ¿con quién vivías?

Para eso en el 2019 yo tenía dos trabajos... estaban muy parados con la universidad y bueno, me tocaba el tiempo para trabajar y estudiar, y básicamente no tenía mucho tiempo para jugar LOL... jugaba fines de semana y así como 6 meses justo antes casualmente de que pusieran la pandemia; y bueno mi rutina era todos los días ir a trabajar... y ya después si jugaba 3 partidas a la semana... a la semana no al día... y lo que hacía era trabajar, llegaba a la casa, jugaba, iba a la universidad y así sucesivamente era mi rutina.

¿mantenías el juego como una especie de rutina que al menos en la semana no podía faltar?

en la semana no... al día jugaba tres partidas diarias... ujum, de rutina, sí. eso si era fijo.

¿En ese momento donde vivías y con quien vivías?

vivía con mi familia, en la casa y este... trabajaba en una farmacia que quedaba relativamente cerca.

¿Cómo se componía en ese momento tu círculo social? O sea, quienes eran las personas más allegadas a ti en ese 2019

Bueno yo no tengo un círculo social muy elevado... tengo del colegio dos compañeros y dos amigas del trabajo... yo si tenía bastante rutina con ellas tenía, relaciones sociales pero cercanas, por ejemplo. mira vamos a comer a tal vaina o vamos a ir a reunirnos en una casa o mira vamos hacer una pizza, pero siempre eran cosas más de hogar pues.

¿Pero mantenías contacto constante con ellos?

Si... trabajaba con ellos a cada rato nos veíamos.

¿Y ninguno de ellos jugaba LOL o si jugaban?

Sí, de los de mis amigos jugaban eran 2... y con ellos siempre jugaba.

¿Cuál era principalmente el motivo o la razón de que jugaras en ese momento, que te conllevaba a ti a jugar?

Bueno... primero mis amigos me decían como a eso de las 9 pm mira mano vamos a jugar... y nos metíamos a jugar y nosotros como que lo primero que decíamos, era que cual es la historia de David... cuál es la historia de lo que había pasado en el día pues...era para chismear pues.

ahora, ¿en un momento llegaste a realizar alguna reunión con unos amigos, pero para jugar? O sea donde se reunían todos en una casa se instalaban y se ponían ahí a jugar

Más de uno no... un pana y yo nada más.

Cuéntame un poco como fueron esos dos meses antes lo que fue enero y febrero del año 2020, ¿a qué te enfocabas en ese momento?, ¿qué planes tenías?, ¿tenías algún proyecto a futuro?, ¿en que estabas trabajando?

En ese tiempo yo jugaba lol pero muy esporádicamente, dos días a la semana o jugaba los fines de semana y era porque yo tenía dos trabajos y en uno estaba haciendo pasantías y el otro mi trabajo fijo normal y la universidad de las pasantías me absorbieran o dejaba el trabajo que tenía hace mucho tiempo... y eso lo cumplí yo en ese período de enero y marzo... cuando llegó la pandemia unos meses antes, yo renuncié al otro y que me absorbiera el otro trabajo nuevo.

¿Y las principales actividades que realizabas en ese momento era solo trabajar o también estudiabas o hacías otra cosa fuera de eso?

no, solo trabajaba y estudiaba, no hacía ni actividad física, ni salía de hobbie, de repente podía salir con una amiga un fin de semana, pero no era mayor cosa, era que si una horita o dos horitas y ya me devuelvo.

pero el tema de juego si era constante en ese momento

el tema de juego si bastante, me desocupaba y fijo me iba a jugar.

¿Y fuera de lol en ese momento no jugabas otro juego?

no, en ese momento exacto no... si he jugado otros juegos fuera de lol... pero lol siempre ha sido el juego principal y es al que le dedico mayor tiempo.

ahora ¿cuándo ya declararon la cuarentena, como fue ese momento de transición, hubo algún cambio importante en tu vida o hubo algo que haya causado shock dentro de tu vida diaria?

Bueno yo trabajaba en una oficina, pero movieron todo el trabajo para remoto y... me puse a trabajar remoto... pero en vez de trabajar 8 horas diarias trabajaba apenas 4 horas, y me daba obviamente mucho tiempo de hacer cosas... y como era pandemia la única cosa que podía hacer era jugar. (risa)

normalmente en esos días de pandemia ¿cómo eran tus días? ¿qué hacías?

bueno normalmente recuerdo que me paraba como a eso de las 10 de la mañana... me ponía a trabajar, mi trabajo era 4 horas... cuando se acaba mi jornada que cumplía las 4 horas, automático empezaba a jugar, o hacer... bueno no, a jugar.... jugaba en mi destiempo... porque las actividades que hacía en el trabajo, a veces jugaba en el horario de trabajo (risa) obviamente ya eso es otra cosa jajaja

¿Y ya cuantas horas comenzaste a dedicarle al juego durante la cuarentena?

ahí por lo menos... unas 6 horas, dupliqué las horas de juego... 6 partidas diarias... ujum 6

¿Y era diario?

Era diario, diario... todos los días era una rutina y por lo mínimo era una hora siempre.

y una pregunta interesante es ¿porque la predilección de jugar en ese momento en la cuarentena?

No tenía nada que hacer... mi amigo y yo metidos en la casa... básicamente era lo único que se podía hacer, y nada... nos poníamos a jugar porque creíamos que la cosa duraba poco y duro... (Risa)

¿Y en ese momento como tu interactuabas con tus familiares y amigos?

No en mi caso por lo menos... amigos... mi amigo con el que jugaba siempre lol con el interactuaba... y cada tres semanas era el que venía a mi casa cada vez que había cuarentena flexible o algo así... yo siempre tengo comunicación con el, en el juego y fuera del juego, y cuando nos veíamos Jugabamos y eso... y de resto mi familia estábamos nosotros 4 ahí y hablando y ya.

Y durante la cuarentena que bueno que me dijiste que tenías una rutina diaria de juego ¿crees que de alguna manera el jugar te ayudó en algo? en ese tiempo

No, a pasar el rato... porque los días se hacían más llevadero pues... pero llegó un momento que yo dije... que estoy haciendo con mi vida (risa) que fue como en... fue como a mitad de 2020 por ahí va.... noviembre del 2020 cuando yo como que chamo naguara... entonces empecé a seguir con el proyecto, yo soy programador... y empecé hacer cosas, así como aparte de LOL.

¿cuándo jugabas cual era el modo de juego que más frecuentabas?

Ranked.

¿flexible o SoloQ?

Ambas, si estaba solo con mi amigo SoloQ... y si estaba con más de una sola persona flexible, pero siempre era SoloQ.

¿siempre era ranked? ¿porque el ranked a diferencia de los otros modos de juego?

¿Porque el ranked?... jugábamos normal y lo otro... y era como que perdíamos el tiempo... en el ranked subías, progresabas, siempre te daba como una especie de pago por así decirlo.

¿Y cuál era la motivación de subir dentro del juego?

Restregárselo a la gente en la cara no hay de otra (risas)

¿Mayormente tú te unías a partidas solos o con amigos?

no, yo normalmente jugaba con amigos hasta que nos quedábamos él y yo solos... y lo jugábamos ranked... a veces pasaba que llegaba él nos hacíamos los muertos y nos poníamos a jugar ranked él y yo solos.

¿tu podrías decir que al menos 8 de cada días partidas o por 9 de cada 10 partidas tú la jugabas con amigos?

sí, todas

¿Muy pocas eras las que jugabas solo?

sí jugaba 10 partidas... muy pocas muy pocas... sí puede ser 1 de cada diez jugaba solo.

¿cuándo te conectabas de los que tenías agregados como cuantas personas tenías online más o menos en ese momento?

20 personas.

y con cuantas de ellas hablabas en el juego?

4 personas

¿esos 4 tú los conocías personalmente o los conocías solo dentro del juego?

No, había unos que conocía personalmente... pero había gente que la conocí mediante el juego y los agregamos al grupo y todo.

¿De esos que me dijiste que conocías a 3 más o menos de esos 4 personalmente, pero mantenían comunicación constante en el juego?

Si... bueno cada vez que podíamos jugar jugábamos... si no bueno... simplemente si se daba la oportunidad y todos estábamos conectados al mismo tiempo jugábamos... pero no era que yo los llamaba, yo jugaba era con mi amigo.

¿Hablabas con tus amigos para conectarte, había como un acuerdo fuera del juego para ustedes conectarse y entrar a la partida?

Si, algo así como dame 10 min, o dame una hora, nos vemos a las 10 una cosa así.

¿Estuviste en algún grupo de WhatsApp que sea dedicado al juego?

Si

¿Y allí cuadraban para entrar a la partida y esas cosas?

Si

¿Cuándo jugabas con tus amigos que me mencionaste que fue la mayoría de las veces cual era el método de comunicación que más usaban si era el chat de voz o el chat escrito?

El chat de voz.

¿Qué diferencias crees tú que hay entre la comunicación del chat de voz con el chat escrito?

No, chat de voz es como más rápido... y más para poder comunicarse con alguien.

¿Crees que hay más fluidez?

Sí exacto es más práctico.

¿Qué diferencia crees tú que hay en jugar con tu amigo reunido en un sitio y jugar con ellos pero, cada uno en su casa, hay alguna diferencia o crees que no?

La diferencia... con tus amigos en la misma casa puedan cuadrar para comer o comprar un refresco o algo así.

¿De resto no hay nada más?

no

¿Qué tan frecuente conocías gente dentro del juego?

mmm... una vez al mes quizás.

¿Y llegabas a profundizar un poco la relación con ellos? hablaban o llegaste a conocer a una persona que llegaron hablar por WhatsApp o Facebook u otro medio fuera del juego

Si, si, había gente que conocí y las agregamos... pero si nos caía bien al momento es que la agregábamos, sino no.

¿Tú crees que el entendimiento de la persona con respecto a su roll es clave dentro de la interacción en el juego?

sí, claro cada uno tiene que tener su rol definido, y saber en que es bueno, y tener una especialidad por así decirlo... normalmente tu juegas para ganar, y se necesita a otros para ganar, y se necesita que sean buenos para eso.

¿Y qué pasa cuando hay una persona en la partida que digamos que no cumple con los requerimientos de su rol, que hacen los otros jugadores que exigencia hay sobre él?

Si normalmente es uno de los nuestros lo que hacemos es chalequearlo... y lo jodemos y ya... si no, normalmente lo que hacíamos era salirnos de la sala y dejar de jugar hasta que se fuera o abrir otra sala y nosotros jugar solos.

¿Ustedes hacían como una retroalimentación del juego? de lo que paso, lo que hicieron.

Si, pero no era para retroalimentarnos... lo hacíamos para joder, no hacíamos nada para mejorar, lo hacíamos todo para caernos encima y ver los errores del otro.

¿Principalmente para que utilizas el juego?

Para pasar el rato, hablar con amigos.

¿Porque elegir al LOL dentro de muchos otros juegos que hay?

Bueno primero que yo lo conozco... me gusta la dinámica y uno decide donde jugar... y de paso tiene para interactuar con compañeros... o sea prefiero jugar un juego multiplayer.... el LOL es especial porque tiene esa dinámica.

¿cuál crees tú que sea una de las razones de esa permanencia de durar tantos años jugando un mismo juego.

Bueno tengo como 10 años, como los primeros 7 estuve en constante crecimiento en cada temporada... subía más, sin embargo, dije como que aja que estás haciendo, y baje un poco la intensidad, pero más que todo durante los años es como uno va progresando en los juegos que quiere más, así como en los trabajos, más interacción y más todo.

¿crees que el espíritu competitivo es lo que mueve un poco la dinámica del juego?

Sí, exacto, el espíritu de ganar, de querer aplastar al otro.

¿Dónde crees tú que radica tanta competitividad en el juego, donde realmente el juego es *free to play*, como tal el juego no ganas nada pues, pero aun así es un juego que lleva a una competitividad que en ciertos casos es hasta extremista?

Bueno... esa es una buena pregunta... pero creo que la respuesta está en un estatus por así decirlo, el juego no te da ningún tipo de recompensa sin embargo es como superar, creas una especie de ranking entre compañeros y querer superar a tu compañero es que lo que te anima a ser competitivo, a jugar super bien.

¿Has tenido alguna experiencia o has conocido de alguna experiencia del juego donde se haya superado los limites o se haya sobre pasado? por ejemplo alguna persona que se haya tilteado dentro del juego y haya ocasionado una pelea y esa pelea se haya salido de control

De control como tal... hay gente que me ha dejado de hablar porque antes era más intenso que ahora, y yo si jugaba muy en serio... jugaba para ganar... y yo peleaba con gente por eso, y si, había gente que me dejaba de hablar.

¿Y entre los amigos con los que jugabas no llego haber un roce entre ellos?

No, jamás... por más que los insultara... y ellos me insultaran... quizás en alguna partida los carajos estaban muy fuertes, que nos insultaban y uno se arrechaba y se iba para el carajo... pero ya al día siguiente uno volvía y se ponía jugar pues.

ahora, ¿Consideras que las experiencias o lo que uno vive dentro del juego te ayudan de alguna manera?

Yo creo que sí, libera ansiedad, el estrés entre comillas también... dicen algunos que, a la capacidad mental, aunque posiblemente sea por el estudio... pero yo creo que los reflejos a nivel personal mejoran que jode, cuando tu empiezas a jugar... por ejemplo cuando estoy manejando y mi reacción es super rápida, y creo que esos son reflejos que se me han desarrollado por tantos juegos que he jugado.

¿Te ha ayudado digamos que ha desarrollar otras capacidades que puedes utilizarla en tu trabajo, en la universidad?

Sí, sí, yo creo que se desarrollan porque debes tener oídos atentos.

¿Existe alguna experiencia clave en tu vida que tu puedas vincularla con el juego?

Sí, cuando yo estaba en la universidad... eso fue en el 2012, había una chama con la que yo salía (Risas)... y no me paró bolas y tuve peos con ella, y le dije a un pana, marico, necesito olvidar a esta caraja... dime algo para jugar, era para olvidar a la caraja... y ya ese es el cuento... por eso empecé a jugar LOL.

¿Esa fue la razón principal por la que comenzaste a jugar?

Si, esa fue la razón principal (risa)

De resto en el transcurso en los 10 años que tuviste no tuviste otra experiencia parecida

No, lo que detonó la subida fue ese evento.

¿Cuál crees tú que es la experiencia más significativa que hayas tenido en el juego?

Un día estaba jugando una partida... me acuerdo clarito... y se murió mi abuela justo en ese momento (Silencio y Risas) ... pero relajado pues ya han pasado muchos años; ese fue el único evento que recuerde.

¿Pero en ese momento tu paraste el juego o continuaste?

No pare el juego porque era algo que no podíamos hacer en el momento... fue como okey, y seguí jugando con mi lloradera... yo seguí jugando... pero ya lo estaba jugando diferente pues.

¿Y en ese momento fue la última partida?

Si, esa fue la última partida.

¿Actualmente tu ritmo de juego ha bajado o has jugado igual?

Juego muy muy poco, juego que, si una vez a la semana o cada dos semanas porque el amigo que jugaba conmigo se mudó, y ya no jugamos... casi jugamos que si solo los domingos y así.

¿Tu juegas cuando él juega?

sí sí, si él me dice para jugar, nos ponemos a jugar, porque solo no juego, a menos que me invite otro amigo.

¿En la pandemia y antes de la pandemia, pero más enfocado en ese 2020 seguiste con lo que era competitivo?

Sí era bastante seguido... y hasta apostaba... así como apostaba dentro de la quiniela como tal... apostaba fuera... en la pandemia era que yo jugaba, mientras seguía las competencias, pero ya después tengo tiempo que no veo un competitivo.

¿Actualmente sigues con ese seguimiento o lo has dejado?

Lo deje, lo deje hace unos años como dos años en la pandemia era que yo jugaba mientras veía los partidos y de ahí para ca no lo he hecho más porque no veo un competitivo.

Fin de la entrevista.

Entrevista 4

Nombre: Elías Hidalgo

Edad: 25

Tiempo promedio de juego en cuarentena: 2 Horas.

Año de Inicio: 2014

Ocupación: Ingeniero en Computación

Primero vamos a hacer unas preguntas para ir introduciendo a lo que es la entrevista como tal; cuéntame un poco de como desde cuando comenzaste en los video juegos

Desde que tengo uso de razón, o sea no sé, como desde que tengo como alrededor de 8 años más o menos.

¿Y comenzaste con consolas? ¿Y cuáles eran los primeros juegos que jugabas?

Mira con consolas, y Play Station, y posteriormente con computadora, y luego me fui yendo a computadora, o sea tuve más interacción con computadora y, eventualmente, tuve mi propio Play... pero o sea después fue que tuve mi propia computadora, y ya fue puro con computadora, o sea ha sido mi línea no... Por así decirlo.

¿Cuáles eran los títulos o cuales eran los Juegos a los que más le metías que más jugaste?

Varios, no sé si te suena Bloody Roar, Metal Slug, Pepsi Man, Resident Evil, Contra, FIFA, PES, uff... varios varios, si esos son los que más recuerdo, o sea Dragon Ball.

¿Pero con lo que me comentas no tenías un género de juegos establecido, o sea jugabas de todo?

Si, o sea, me ponía con mis primos, pasábamos un juego, veíamos la historia, de repente nos fastidiábamos de este y jugábamos otro entre los dos y así íbamos pues.

¿En cuanto a juegos multijugador de PC cuales llegaste a jugar?

Mira jugué MU, jugué Counter Strike, Battlefield, jugué LOL, Lineage, no sé si te suena... muy bueno y de los que juego ahorita... estee... multijugador que otro así... Silkroad, Rakion, Gunbound todos esos, Sonic, y mira esos son los que me suenan ahorita, bueno si esos así online O multijugador.

¿En aquel momento cuanto tiempo más o menos le dedicabas al día a los videos juegos?

Mira... dependía de lo que estuviera haciendo, porque en mi tiempo de infancia, te hablo de cuando estaba en primaria antes de bachiller, primaria, primaria, le dedicaba mucho más, me interese más, por específicamente en tercer grado... mis padres no interactuaban conmigo tanto, mi papá era ingeniero civil y él trabajaba en San Carlos se iba que si de lunes a viernes, y mi mamá Secretaria y ella trabajaba un horario, de Oficina, todo el día en Morón, o trabajaba que si todo el día y no trabajaba aquí pues... tercer grado era un tiempo donde no me quedaba aquí si no donde mi primo y bueno no hacía que si tareas y vivía con mi abuela y el alcahuete a millón... entonces eran tiempos donde lo que hacía era jugar, o sea no le prestaba mucho a los

estudios... Muy poco a los estudios, ya posterior a eso, si tenía un poco más de control, bueno no de control como tal, no es que me lo exigían, sino que yo sabía cuándo era mi tiempo de jugar, desde que estaba en 4 grado llegaba, hacia mis tareas luego jugaba, en ese tiempo no tenía pc en mi casa, tenía que ir a un cyber, si, y era bueno como que hacía mis tareas hacia mis cosas, y dependiendo de la hora iba al cyber, con mi papá un rato, en el Liceo... digamos que ya un poco más grande, digamos que el mismo concepto, tuve mi computadora pero siempre era el tipo de hago mis tareas y luego de hacer mis tarea era jugar, hasta las 10 de la noche por decir algo, en los fines de semana eran viciantes para mí porque eran todo el día, llegaba me ponía a hacer lo que iba a hacer y después me ponía a jugar otro rato, me acostada hasta tarde jugando, la cosa que me gustaba seriamente y que era mi pasatiempo, yo no era de los chamos de salir mucho pues, tengo amistades pero no soy de esos que va andar en jodedera, sino que mis hobbies son los Juegos paso considerable tiempo en ello.

¿O sea que si me pudieras decir al menos un promedio de hora al día que le dedicabas en ese tiempo?

Nose 5 horas 6 horas no sé... 4 horas diarias... o 3 horas, fácil sí.

¿3 horas fácil es el promedio si jugando?

exacto, exactamente

¿llegaste a jugar en algún momento, los títulos predecesores por así decirlo del LOL, como el Warcraft, DOTA?

Jugué DOTA, jugué DOTA si... o sea sabes que, Warcraft, sabes que tiene varias versiones, sabes que como el Frozen Throne, ese fue el que más jugué y sin embargo, no fue DOTA como tal porque tú sabes que podías jugar varios mapas, pocas veces llegue a jugar DOTA, lo conocía pero no era mi tipo de juego en de Warcraft, que si en equipos, matarse ellos en las misiones, total no lo llegue a desarrollar tanto, sin embargo si lo jugué, no tanto como el lol pero si lo jugué.

¿Como llegaste a jugar el juego como tal?

Como te mencioné... bueno ya de hecho ya entrando a la Universidad, de hecho, yo hice muchas amistades a través de los juegos, de hecho, uno era de punto fijo, y lo conocí y todo y amigos así, y de pana, pana.

¿Pero multijugador el juego?

Si si si.

cual juego?

De hecho, si si, MU, yo jugué MU bastante tiempo y también conocí mucha gente, y como te digo se hizo una buena amistad, y de ahí jugamos otros juegos y jugamos unos Shooter, unos Halo, no sé si lo conoces... Si, jugamos mucho ese, y este amigo mío que conocía MU y que bueno entablamos amistad... el empezaba a jugar lol, me decía mucho epale, cónchale mira juega que te va a gustar que no sé qué más, al principio yo me lo imaginaba como un DOTA, porque no me llamaba mucho la atención, hasta que llegó un punto donde me insistió tanto que lo probé, empecé a jugar con él y unos amigos y comencé a agarrarme el gusto.

¿A ese amigo que tú dices que conociste en MU, tú lo llegaste a conocer personalmente?

Si, o sea (**¿cuadraron un día y se reunieron todo eso?**) De hecho, se quedó a dormir en mi casa y todo, lo que tus papas dicen que nunca hagas lo hice... no metas extraños y tal (Risas)... no mira mamá este es mi pana que me lo conseguí y tal, vive en punto fijo y verga.

¿Cuándo comenzaron a jugar lol más o menos en que año?

Como en el 2013 o 2014, o sea más o menos tienen como 8 temporadas, burda de tiempo, ahorita estando así son 12... más o menos yo empecé a jugar, entre la 4 y la 5, más o menos si si... como unos, 7 años.

Y básicamente bueno, ¿Cuál era el atractivo que tenía el juego?

Yo creo que fueron varios factores okey... te los puedo enumerar... primero que lo puedes jugar con amigos, lo vuelve más entretenido, suele suceder que si lo juegas solo te estreses y si lo juegas con amigos te diviertes mucho más, la gran mayoría somos un grupo de 5 y casi siempre son un grupo, aparte de eso me parece que es un juego bastante inteligente, porque ninguna partida es igual, a la pasada, puede haber los mismo campeones pueden haber las mismas cosas, pero nunca la partida es igual a otra, o sea nunca sabes que va a pasar... otro de los atractivos del juego... que ya no comparto tanto, porque digamos que uno madura... es el atractivo competitivo, esos retos que te pones dentro del juego, la capacidad de poner un límite de rango, como

ser diamante y llegar al mismo.... Y lo lograste y de pinga, te sientes bien contigo mismo.

No sé pero una parte de mí, me gusta eso de tener una meta en el juego, a mí me gusta vivir mejor mi juego, es decir, me gusta explorar, me gusta disfrutar el juego en el punto de conseguir lo que yo quiero... me atrae ese sentido competitivo, que tienes contigo mismo, y que también el lol a nivel de marketing es increíble, el enfoque anual de competencias que tiene el juego es bastante llamativo.

¿Y sigues el competitivo?

Mira si y no, no soy aficionado de ver partidas, veo una que otra, las que me gustan y sin embargo no las veo completa, resúmenes más que todo, veo el equipo que me gusta y ya pues.

¿Cuál crees tú que pueda ser la diferencia entre proponerse una meta en un juego multijugador a un juego donde no sea multijugador?

Fácil por lo menos, el de Elden Ring, a pesar de ser un juego multijugador, estas constantemente solo, en la parte de PVE, me motiva el hecho de tener todo el ítem del juego, me motiva de manera que no sólo lo juegas por completar una historia sino que puede variar acciones en el juego, siento que te lo disfrutas a tu manera, me gusta verla, me gusta disfrutar de la historia, me gusta conocer ese tipo de cosas; en comparación con lol un juego multijugador, ese sistema de clasificación que te dice que eres malo o bueno, que te da ese ánimo de que bueno tengo que buscar la manera de mejorar o ser mejor, literal te está alentando a jugar, digamos que también te premia por los logros que llegas a tener, en lo particular de alguna manera motiva más a jugar.

¿y crees también que exista una especie de ego en el jugador de ser como mucho mayor de rango que el otro?

Claro eso sin duda yo creo que todo el mundo de alguna manera se siente influenciado por otros jugadores dependiendo del rango o el estatus que ya posee jugando... y tú estás hablando con alguien, que si ha ¿tu juegas LOL?, y te dice ¿Cuánto tiempo llevas jugando?, 2 años... a y ¿Qué eres?... Bronce, y te pregunta tú que eres, no bueno yo platino, ¡Mierda!, ¡Platino! que arrecho eres tú, y uno se siente como qué; coño, verga soy arrecho (Risas)... si yo creo que dentro de todo involucra un poco de ego, claro también dependiendo de cómo lo maneje cada persona, claro no vas a ser arrogante pero te hace sentir bien (Risa).

Quiero que me hagas una especie de recuento de ¿cómo fue tu vida en el 2019? ¿Qué hacías? ¿Dónde vivías? ¿Con quién vivías? ¿Qué hacías?

Okey... 2019 ya yo tenía trabajo, estudiaba y trabajaba, no recuerdo si estaba estudiando en la Carabobo, o, estudiaba en la UJAB... yo estaba en proceso de cambiarme de carrera, o sea estudie la misma, pero en otra universidad, o sea estaba estudiando y trabajando, y vivía, donde estoy viviendo actualmente en acá en el mismo edificio en Valencia.

¿Y con quien vivías?

Con mi mamá y mi papá, toda la vida,

¿Como era tu círculo social en ese entonces? ¿Cuáles eras las personas más allegadas a ti?

Mira yo la verdad desde la Universidad hice mis mejores amigos, realmente ahorita perduran, que puedo decir que son amigos míos, que entre esos Joseph... sin embargo Joseph y yo nos hicimos más amigos cuando comenzamos a trabajar juntos... si pues más que todo los amigos de la Universidad y como te digo nunca fuimos tan fiesteros, no éramos tanto de eso, pero si nos reunimos un fin de semana a bebernos algo y echar cuento, y tal que también era mi Grupo de amigos con que yo jugaba LOL.

¿Todos de tu grupo jugaban?

No todos, pero la mayoría sí.

¿En ese año en que momento jugabas?

En las noches y como te digo, trabajo, estudio y obvio es más importante que jugar, entonces era más que todo jugar en las noches un rato unas dos partidas, y los fines de semanas era que si jugaba más y jugaba que si 6 partidas una cosa así.

¿Promediado de horas que llegabas a jugar lol en ese año?

Capaz me estoy yendo muy lejos... pero 15 horas a la semana

¿Entre 7? ¿Serían como 2 horas diarias?

No diarias pero si era un promedio.

¿Para ese año para el 2019 cual crees tú que era tu motivo por jugabas LOL?

Básicamente hobbies, porque no tenía más nada que hacer y básicamente eran sólo mis estudios y jugar, mi tiempo de estudio y mi tiempo de ocio, por ejemplo los sábados en la mañana estudiaba y en la tarde jugaba, o los intercalada, que si veía unos videos, jugaba, veía una seria y jugaba, y así, o sea era más que todo cuando tenía tiempo y realmente no tenía un horario fijo.

¿Realizabas reuniones con amigos para jugar? ¿Como en una casa o en un sitio para jugar?

Si algunas veces, como dos veces si.

¿Y qué hacían más o menos allí?

Mira la verdad eran partidas de 1 contra 1 así estilo eliminatoria, comprábamos chucherías y nos poníamos a jugar un Round Robin, hacíamos un pote con plata y el que ganará se lo llevaba.

Ya entrando a un poco al año 2020, a eso de enero, febrero, básicamente en esos dos meses ¿Que hacías? ¿En qué te enfocabas? ¿Algún proyecto? ¿Si tenías algún plan?

Trabajar y estudiar lo mismo, y si estaba libre jugaba, porque en marzo fue que me fui del país, pero antes de irme en marzo fui anteriormente en enero y luego fue que regresé a Alemania en marzo.

En ese mes de marzo que me dijiste que hiciste un viaje y cae la cuarentena, ¿cómo sucedió allí y como fue esa transición? ¿Que cambió? ¿Como fue en ese momento?

A mí me dicen en el trabajo que fuera 3 semanas más para allá (Alemania) y bueno no tenía problema alguno, yo pisando Frankfurt, estoy saliendo del avión y llegando a la Oficina, mira cerraron las fronteras, y yo como ¡QUE!... Y bueno si, te tienes que quedar aquí un tiempo, yo sinceramente lo tome normal, porque era la tercera vez que iba a Frankfurt, y no era para nada distinto porque ya conocía más o menos, convivía más, y en cuanto a mis amistades, ya estaba teniendo una buena relación, ya que mi mejor amigo trabajaba con nosotros era de gran alivio porque no me sentía completamente solo, realmente no me sentía angustiado y mi estilo de vida tampoco cambio mucho que digamos, trabajaba, me tenía que acomodar con los estudios, a veces tenía que esforzarme por la diferencia de horarios, y literalmente la rutina no

cambió mucho pero si salía un poco más por el tema seguridad, sin embargo mi rutina seguía siendo exactamente la misma, lo que cambiaba en si era el horario

¿Como fue el tema del juego en ese proceso? ¿Le dedicabas algún tiempo?

Jugaba poco porque era más difícil de jugar con amigos, y allá eran ya las 11 o 12 de la noche, y si jugaba, jugaba una más que todo para no dejar morir a mis amigos, porque conste que soy una persona que me gusta acostarme temprano, no me gusta acostarme tarde... por lo menos los días de semana, por mi horario más que todo... no era que me instalaba todo el día, y de paso que el Internet para jugar de Bam tampoco era muy bueno, tampoco me motivaba mucho para pasar molestias por así decirlo.

¿Más o menos cuantas horas me podrías decir tu que jugabas mientras estuviste allá?

Bajó el número considerablemente, 4 horas a la semana, tampoco tan exagerado, pero suponiendo que en un fin de semana si jugaba... como alrededor de 6 horas y me estoy excediendo de horas... es bastante difícil promediar porque no jugaba tanto, tampoco te voy a decir que hubo un día que lo tome de lleno para jugar porque tampoco, el Internet no era muy bueno, poniendo un número exacto semanal son 5 horas más o menos.

¿Y en ese momento de que manera interactuaban con tus familiares y amigos? O sea ¿veías alguno?

Si, pero por cuestiones de ocupación de ellos y mío también... influencia un poco... y la mayoría que estaban en Venezuela afectaba la diferencia de horario, con mis amigos la mayoría del tiempo hablábamos por discord, siempre estamos en contacto por trabajo o por solo socializar, con mis papás era más que todo siempre por WhatsApp poniéndome al día con ellos.

¿Y luego como pudiste retornar de Alemania?

Luego después me vi en la obligación de irme a Turquía puesto que no podía estar más tiempo allá, porque el gobierno no lo permitía... y de ahí me quedé 2 meses en Turquía aproximadamente... esperando a que abrieran las fronteras de aquí.

¿Y continuaste con el LOL allá en Turquía?

Claro que yes (Risas)... ahí si era muchísimo menos también, que si 2 partidas ponte... porque para mí eran más horas de diferencia.

¿Y por qué razón jugabas?

Para distraerme y conectar con amigos... veía series, YouTube más que todo, y jugaba LOL porque era digamos, el juego más accesible, porque ahí si era difícil socializar.

¿El haber jugado en cuarentena te ayudó o influyó de alguna manera en ese momento?

Si te soy completamente sincero, la verdad, sería como que me preguntaran que si me afectó de alguna manera social la cuarentena... y pues... la verdad tampoco es que era una persona que salía con frecuencia sino de vez en cuando, más que todo reuniones en casa con poca gente, el hecho de que llegaré la cuarentena allá no significó mucho para mí porque realmente mi vida fuera de casa tampoco era muy activa, sino que yo podía salir también tranquilamente con mi tapa bocas, y cuidarme de esa manera, y realmente era o mis amigos iban al hotel donde me estaba quedando o yo iba a casa de ellos, en términos de juegos, jugábamos variedad de juegos no sólo lol, y el juego como tal no sólo era un hobby, si no que ya estaba en mí, y no fue como un cambio rotundo, y siempre variaba porque veía mis series y por eso tampoco lo vi como un cambio drástico que me hiciera expulsar al juego como tal.

¿Tu consideras que los videojuegos forman parte de lo que eres?

Si, gracias a los videojuegos fue que me acerque al mundo de las computadoras, me gustaba e interesaba mucho por cómo se hacían, y como era el desarrollo detrás de cada cosa... Y digamos que me llevo a decidir mi carrera

Bueno Elías ya para entrar a la segunda parte de la entrevista, son preguntas más dedicadas al juego, de cómo interactuabas en el juego, la primera pregunta sería; ¿cuando tú jugabas cual era el modo de juego que frecuentabas más? ¿Posición? ¿Rol? ¿Qué hacías? Que si Aram, La Grieta, o TFT, Ranked.

Ah Okey, me gusta normal y ranked... cuando estoy solo la ranked, y bueno cuando implementaron la Flex que estamos varios... si estoy solo, juego SoloQ, y cuando estoy con amigos la Flex, y si no normal... y últimamente nos lanzamos la normal, y muy poco de ranked.

¿Y mayormente te unías a partidas solo o con amigos?

Con amigos.

¿Me pudieras hacer un promedio de que si 6 o 8 de cada 10 partidas te unías a tus amigos?

7 de cada 10 partidas era con amigos, siempre jugué más con amigos que solo.

¿Cuál crees que sea la diferencia entre jugar solo o con amigos?

Coño (Risitas) te la pasas diferente, no es normal, o sea... más si estas en contacto ellos en llamadas... es más que todo la interacción entre amigos y bromear, coye la cagaste que pajuero eres, y se ríen... inclusive cuando te molestas es como que diferente, no sé cómo explicar eso... pero tiene su toque, tiene su magia jugar con amigos.

¿Y cuándo juegas con amigos cual era el medio de comunicación que tenían? Me hablaste de discord; ¿El chat de escrito no?

No, ellos lo usaban para insultar al otro equipo, yo en lo personal lo tengo deshabilitado, no me gusta ver, y tampoco me gusta jugar estresado.

En eso de la cuarentena, más o menos ¿Cuántas personas de tus agregados se conectaban y tenías online en el juego?

Como 5, más o menos.

¿Y con cuantos de ellos hablabas?

1 o 2 porque son esos amigos que haces por conexión, porque son amigos de tus amigos.

¿Ustedes entablaron como grupo una comunicación externa para unirse al juego?

Si, inclusive muchas veces era a la inversa, le escribía desde el juego para decirle que estaba en discord, algo así, la mayoría era que estábamos en un chat externo y llegábamos y decíamos vamos a jugar LOL... realmente eso siempre ha estado en nosotros, algo como nuestro Grupo de WhatsApp que siempre está ahí activo.

Haciendo enfoque a lo que me comentabas de que hablabas durante el juego, obviando a los que estaban en discord, que me dijiste que eran como promedio 5; ¿A cuántos de esos conocías personalmente?

Te lo voy a poner como en suponiendo que tengo un chat de 50 amigos en LOL y esos 50/30 los conozco en persona... Por decirte un número, yo en lol no estoy acostumbrado a agregar gente que no conozca.

¿Son personas que conociste en el juego y luego las conociste personalmente? ¿O, las conoces en persona y las fuiste agregando al juego?

Te explicó, tengo amigos de otros juegos, amigos con que interactúo en la Universidad y amigos agregados, te puse 50, y 20 que no las conozco de cara a cara, pero, si se quiénes son, no suelo agregar personal con las cuales sólo he jugado una partida.

¿Con que frecuencia conocías gente nueva en el juego?

Muy poca, siempre fue un grupo muy cerrado y solo conocidos.

¿Qué diferencia tiene hablar con un amigo dentro del juego y hablar con ese amigo fuera del juego? cualquier otro método en persona o por otro medio de comunicación fuera del juego!!

Realmente ninguna, yo pienso que realmente no hay diferencias, porque era lo mismo... porque jugando echamos cuentos y es prácticamente lo mismo.

¿O sea que básicamente conversaban durante el juego?

Si, realmente, solemos echarnos broma y todo, normal realmente, no era que literalmente estábamos solo enfocados en el juego... que sí, coño marico no hay agua, una cosa así, o a uno de los panas la mamá le pega un grito, y ahí todos empezamos a joder y eso... no era como que todos concentrados en el juego, no.

¿Durante la partida o antes de entrar a una partida planteaban algo?

Ninguna (Risas), eso era como venga.

¿Y al final de la partida hacían como una retroalimentación de la partida?

Si la retroalimentación es negativa ten por seguro que si... porque era coño marico tu si eres malo (Risas)... no era estudiar la partida como tal... siempre era con ánimos de joda.

Algo que realmente ningún jugador de lol obvia, que es la toxicidad del juego, o sea en esa interacción o intercambios entre amigos ¿Llegó algún momento donde hubo un caso tóxico o una fricción?

Sin duda alguna... es como... te molestas en el juego... la cagas... te dicen tus vainas, a lo mejor tu estas picado... pero son molestias del momento, calentura en el momento por haber jugado mal, no llegaba más allá de ahí, si habían discusiones pero no para hacerse riñas temporal.

Es algo que ya he preguntado anteriormente y la verdad necesito tu opinión; ¿cómo un juego tan tóxico suele ser tan llamativo y adictivo, cual crees tú que sea la esencia del lol siendo tan tóxico?

Primero sería el marketing... por más que sea que no lo juegues, has visto un meme... o un vídeo entre otro; como jugador estas condicionado con eso, es decir, tu juegas un tiempo... te aburres, te frustras... pero de repente ves un video o ves un meme... y tú dices... coño, me provoca echar una partida de LOL... y vuelves, o sea, a pesar de ser toxico, yo creo que cuando tú te relajas, de momento vienen las ganas de volver a experimentar el juego, ya luego que pasa el augurio de que ya no lo quieres jugar más, vuelves a tomarle esa esencia, una referencia bastante fácil el licor, tomas hasta no poder más, luego tienes una resaca pero por eso la gente no va a dejar de beber por eso, dentro de esa toxicidad, sigue estando ese factor que disfrutas por más que sea, porque quien no se alegra cuando tiene una buena partida, o cuanto matas a un enemigo, o te sacas una jugada que, mierda que arrecho... son pequeños detalles que le dan esa motivación al jugador, que cuando algo te sale muy bien provoca seguir y buscar más.

En ese sentido del marketing que comentas, ¿Que te pareció el lanzamiento de Arcane?

Mira me pareció increíble... me pareció una manera de enganche al juego, fue una serie muy bien hecha, fundamentada con el lore del juego que enganchaba, y se de mucha gente que ha iniciado en el juego por la serie, o por lo menos han tenido más interés de cómo es y los juegos.

¿Tú crees que la correcta interpretación o la correcta aplicación del rol es importante o es un factor clave para la interacción dentro del juego?

O sea, tú dices que dependiendo de la posición que uno juegue... o sea no se explícame con palabras más fáciles.

Básicamente si yo desempeño el rol de soporte por ejemplo el hecho de yo entender bien mi rol básicamente lo que amerita mi posición, lo que amerita mi clase, y lo que amerita mi build es digamos que importante en la interacción con los demás jugadores

Si si entiendo, si, sin duda, o sea tener un conocimiento del juego sin duda te va a ayudar a interactuar de mejor manera con otros jugadores, sin embargo este conocimiento, que no se si lo preguntaran más adelante, este... depende mucho... que lo que tú crees que sabes... quizás no lo sabe el otro o tiene una interpretación diferente... entonces... una interpretación diferente puede crear toxicidad porque coño, tú ves una jugada y que tú crees que una cosa esta mal hecha y que el otro cree que está bien hecha ahí empieza el conflicto... así que no está escrito... o sea mira este es el pensamiento de cada línea, así te tienes que regir a jugar... entonces sí creo que un conocimiento del juego te ayuda a interactuar... porque sino no hubiese gente en el rango más alto del juego, y la diferencia de un jugador de esos, es del cielo a la tierra con un jugador que esta en lo mas bajo... entonces creo que esas personas aparte de habilidad, tienen un conocimiento del juego que los ha llevado hasta allí.

Si porque el caso contrario sería lo que conocemos básicamente como un troll o sea a alguien que básicamente

Para mí no necesariamente porque hay una diferencia entre ser troll y ser malo o sea ,para mí un troll es una persona que se encarga de dañar tu partida a propósito porque o sea, como tu dices tienes tu rol de adc y se va a jugar un tanque, por decir algo tiene un ADC que tu objetivo es hacer daño y se arma de armadura, mientras que una persona que no sabe jugar que es nueva no tiene conocimiento alguno del juego entonces él no lo hace porque quiere lo hace es porque no sabe. Entonces para mí ser malo y ser troll no es lo mismo y no debería tener el mismo castigo.

¿Principalmente para que utilizas el juego

Mira... para que uso el juego ha variado desde que lo juego... básicamente dependiendo del mood, te lo pongo así... hay veces que lo juego cuando quiero jugar una cosa con mis amigos, como hay veces que lo juego en forma competitiva es decir

quiero subir mi rango quiero sentir ese ego de que este bicho juega o este... cuando lo dejo que estoy frustrado que digo coño necesito un descanso del juego, entonces es depende de cómo me sienta al momento, no es una misma sensación todo el tiempo.

otra pregunta, ¿Porque el LOL entre otros muchos juegos que hay?

Mira yo creo que por el tema de amigos... más que todo... y digamos que es un juego infinito porque por más que sea lol nunca tiene un final, es como un Counter strike, es como un call of dutty entonces te apuesto que le haces la misma pregunta a un jugador de call of dutty y siempre es lo mismo, pero es un juego que no tiene fin. Por ejemplo tu juegas San Andreas te pasas la historia y ya no tienes más nada que hacer... o sea voy andar con el carro por la calle matando gente o sea no tiene sentido... o sea no tiene ningún atractivo para ti si no tiene nada que hacer, en el lol como te había mencionado anteriormente cada partida es diferente pueden pasar miles de posibilidades en una partida que yo creo que eso es lo que lo hace atractivo y lo que hace que la gente lo juegue es un juego que no tiene final y que no tiene tope. También yo creo que lo que hace que la gente lo juegue es el tema de lo gratuito, o sea es un juego que puedes jugar siempre y no tienes que pagar. Entonces yo creo que esa facilidad que inconscientemente hace que uno vuelva a él.

¿Tu consideras que las experiencias o las situaciones vividas dentro del juego te ayudan de alguna manera? Por ejemplo: con el estrés u otras cosas.

No creo, porque o sea... te voy a ser honesto, si yo estoy estresado yo no voy a jugar lol... porque lol es un juego que genera eso, el juego te genera estrés... Yo no jugaría para liberar estrés, ni ansiedad, porque a mí me gusta vivirme el juego y cuando lo juego me gusta jugar bien.

¿O sea digamos que te puede ayudar de alguna otra manera? Como me mencionaste de conectarte con amigos

Claro si, sin duda y de hecho como hobby si tú no tienes nada que hacer, no quieres estudiar, te sirve como distracción obviamente...

¿Existe una experiencia clave en tu vida que tu puedas vincularla con el juego?

Bueno mira... si el aburrimiento cuenta... bueno como se dice vulgarmente en Venezuela, estoy caligüeiviado en ese momento, por ejemplo, no tengo series que ver, no quiero estudiar nada, no tengo sueño, estoy aburrido, no hay nada bueno... Me pongo a jugar unas partidas de LOL hasta fastidiarme pues... es un escape del

aburrimiento si no hay algo más, por así decirlo y te digo no necesariamente tiene que ser LOL, ubicando ese ejemplo que diste lo asociaría a eso.

¿Y no hay algún suceso que haya pasado no sé, tu recuerdas que en ese tiempo estabas jugando o estabas metiéndole full al juego?

Suceso importante mientras jugaba... Bueno la única vez que recuerdo así es que estaba jugando y me llegaron de visita sorpresa y los hice esperar pues jajaja (risa) si bueno eso es lo único.

Bueno digamos que una de las preguntas finales sería que ¿Cual crees tú que ha sido la experiencia más significativa que hayas tenido dentro del juego?

Cuando llegas a tu rango más alto de liga yo creo que eso es algo especial para uno, yo creo que cuando llegas a tu meta yo creo que eso es bonito pues..

Y o sea en algún momento no tuviste en una partida con unos panas algo que paso.

Jajaja coño más que todo el troleo de un pana... Que fue que se lanzó una play que eso no se nos va a olvidar (risas)... El significado de lol puede ser un tiempo para pasarla con amigos y jugar en grupo, puesto que actualmente en su mayoría evito jugar solo, a nivel personal he podido conocer gente nueva.. entre esas tú y el grupo de amigos de Joseph... y ayudarme en específico a agarrar arrecheras (Risas)... pero mira me distrae cuando me provoca así a echar una partida (Risas).

Ya la última pregunta sería que después de todo el periodo de cuarentena y bueno digamos que ya los tiempos más actuales, ¿tu tiempo de juego disminuyo considerablemente o ya no juegas o aun lo juegas, como es esa dinámica ahora?

Mira juego menos de hecho ahorita, estoy en un proceso de limpieza tengo tiempo que no juego, como 3 semanas casi un mes... que por cierto me he preocupado en terminar otros juegos ahí que deje en la cuarentena, pero por la misma razón de que lo jugaba solo, no los había terminado pero si me puse a terminar esos juego... trate de ver series para de pana descansar un poquito del LOL.

Si porque digamos que y estabas sofocado de tanto lol

Si porque sentía que ya necesitaba un descanso, ya no disfrutaba mucho el juego... en el sentido de jugar con amigos, ya no jugamos mucho, porque estamos ocupados

pues, otros están trabajando, Josep por lo menos está haciendo la tesis... si jugué solo algunas veces, pero me obstiné.

Fin de la entrevista.

Entrevista 5

Nombre: Kevin González

Edad: 27

Tiempo promedio de juego en cuarentena: 6 Horas.

Año de Inicio: 2017

Ocupación: Ingeniero Civil.

¿Desde cuándo comenzaste con los videojuegos?

Bueno comenzar con los videojuegos, lo hice desde muy pequeño, como a los 11 años más o menos, que comencé con el Pokémon de GameBoy, siempre me gustó mucho ese juego... ya de ahí para adelante fui probando diferentes juegos, hasta que llegué a los juegos en línea, que de verdad es mucho el cambio; poder jugar con otras personas sin la necesidad de estar al lado de ellas. **(¿Cuáles eran los juegos, en esa etapa, a los que más le dedicaste?)** Bueno yo creo que al GameBoy fue al que más le dedique tiempo, y al Pokémon le dedique un montón de horas. **(¿Y cómo fue ese cambio, cuando comenzaste con los juegos en línea?)** Bueno para mi fue fenomenal poder jugar con otras personas, yo no tenía una computadora, tenía que ir a jugar a un cyber... los juegos en línea me los presento un pana, que jugamos juntos Silkroad... a mi me encanto, todavía me gustan mucho los juegos de ese género, pero ahora no han salido juegos parecidos de ese género que sigan pareciéndome buenos pues... entonces me encanto mucho los juegos en línea, porque podías competir, y ver quien llegaba más rápido al nivel o quien podía pelear contra monstruos mas fuertes, ese tipo de cosas; y conseguir armas raras y esas cosas... Casi todos los juegos que he jugado en mi vida han sido de ese estilo, de mundo abierto, el caso de LOL es una cosa rara (Risa)... Actualmente estoy jugando un Shooter, no soy muy fanático de ese género, hasta que llego Warframe; aunque es mas bien un estilo de MMORPG de mundo abierto Shooter, es un juego bastante único en su clase.

¿Específicamente en los MOBAS, llegaste alguna vez a jugar los títulos anteriores al LOL?

El Warcraft lo llegue a jugar, y Age of Empires, que son juegos relativamente similares en cuanto a lo que es el esquema de funcionamiento, todavía son muy bueno en esos tipos de juego de estrategia, pero como tal no es el tipo de juego en el que me dedico, porque ya no tengo casi mucho tiempo con respecto al trabajo, y lo que tengo lo agarro para el juego que te dije, Warframe... El DOTA nunca lo llegue a jugar.

¿Y cómo llegas a jugar LOL?

Mira, el LOL lo comencé a jugar, incluso, a mí no me llamaba la atención el LOL porque, me pareció que tenía unas graficas muy básicas... pero luego un pana y me mostró el mundial de LOL, y de verdad que quede enganchado por como jugaba esa gente, incluyendo Faker, que lo vi por primera vez jugar allí, y de verdad era genial poder ver a esos locos, jugando, de verdad son increíbles, uno ve y no parecen humanos... eso fue como, en el 2017, 2016 por allí.

¿Cuándo comenzaste con el LOL, cuanto tiempo tú le dedicabas al juego?

Comencé a jugar mas o menos en las noches, de verdad me costaba un poco, porque yo quería ser jungla, y bueno, tú sabes que no puedes ser jungla como hasta nivel 30 que te desbloquean el castigo, y yo quería era ser jungla, y jugaba que si 2 a 3 horas al día por allí, hasta que llego un día en que el poderosísimo Cantv, me lo cortaron, y estuve 3 años sin internet en la casa, entonces jugaba esporádicamente, cuando podía ir a jugar donde un pana o una cosa así.

Ok, ahora bien, cuéntame un poco, ¿Cómo era tu dinámica cotidiana, por allí por el año 2019? ¿a que te dedicabas? ¿trabajabas? ¿Estudiabas? ¿Dónde vivías?

Mira fue un año medio complicado para mí, porque ya estaba terminando la universidad, estaba presentando las pasantías, tenia el problema en la columna... en ese tiempo se me hizo bastante complicado porque, tenia que dejar de trabajar donde normalmente trabajaba... y fue bastante complicado en general.

¿Quiénes eran las personas más allegadas a ti?

Las personas mas allegadas a mi eran algunos compañeros de la universidad, cuanto te digo alguno la verdad son muy pocos, que si 3 o 4... compañeros del trabajo y mis padres. No tenia mas tiempo así para algo más. **¿Y algunos de esos compañeros jugaban al LOL también?** Si, un compañero que fue quien me presento el juego por cierto... era de la universidad, incluso una compañera mía jugaba LOL... solamente que ella lo dejo de jugar porque la computadora no le daba para más.

¿En ese tiempo, más o menos cuanto tiempo llegabas a dedicarle al juego?

Mira, yo no se si te acuerdas, cuando íbamos a casa de Randy... era más o menos cada vez que iba a allá, que si 1 o 2 veces al mes, que íbamos y jugábamos toda una noche, y después al día siguiente nos íbamos.

¿Cuál era la razón por la que jugabas, que fue lo que te engancho y motivo del LOL?

Mira... del juego me encanto lo estratégico que era, normalmente a mí me gusta mucho los juegos de estrategia y los MMORPG, fue lo que más me llamo la atención de LOL, porque realmente en cuanto a gráficos no es nada impresionante, pero me encanto la estrategia que tenían esas personas en el mundial, el público que tenían, como se movían, cuando llegaban y le caían de a 2 a una persona en la línea, yo estaba así como que perro estos tipos son unos fenómenos, o como se escapan, de verdad que era impresionante verlos a ellos jugando... entonces llama la atención poder jugar un juego entre 5 personas y que todos trabajen en equipo para llegar a un sitio, aunque a veces uno pierde la línea, y cuesta más el juego, se pone bien interesante eso, con respecto a otro juego... dependes más de tu grupo que de solamente de ti mismo.

Ahora bien, ¿Cómo fueron esos primeros dos meses del año 2020? ¿En que te enfocabas? ¿Qué planes tenías?

Esos fueron unos de los peores meses de mi vida, eso fue horrible, porque mas o menos en ese momento fue cuando me detectaron la infección en la espalda, y bueno... de pana que en ese momento estaba todavía concentrado en algunas cosas de la universidad, porque estábamos con la cuestión de la graduación, y estaba también concentrado en buscar las cosas para operarme, porque necesitaba varias cosas, la plata principalmente (Risas)... buscando ayuda, porque no era fácil operarse en ese momento, todavía no es fácil.

¿Y cómo fue para ti esa transición hacia la cuarentena?

Para mí me costo bastante, principalmente por el problema de la gasolina, que ya venia siendo un problema, para hacer los viajes a caracas, esos meses fueron un estrés; y de paso, salgo yo de la primera operación, y yo despertándome, comenzaron con lo de la cuarentena nacional... fue un estrés también poder irnos de caracas también, salir de caracas era horrible, los guardias tenían toda la autopista trancada; y de paso mi operación no quedo del todo bien, tenia mas o menos dolor pues...mi papa es militar retirado, y a el le dieron permiso por lo menos de retornar a Maracay.

¿Y ya estando en Maracay, que era lo que hacías?

Un reposo fuerte, que no podía ver a nadie, estuve prácticamente 1 mes encerrado en la casa, sin poder ver a nadie, nadie, nadie, nadie podía venir a visitarme, sobre todo porque después me encontraron la infección, y eso fue peor todavía, ni mi mamá ni mi papá podían acercarse a mí, solo de vez en cuando, y ciertas personas que venían a ponerme el medicamento... se me generó una infección en la zona donde me operaron, la infección llegó hasta el hueso, me tuvieron que retirar todo lo que me habían colocado, y estuve bien delicado; y el dolor Camacaro, el dolor, si tú crees que el dolor de la hernia es horrible, pero comparado con el dolor de la infección... eso era todos los nervios, de la espalda que me daban hacia las piernas, y el dolor era horrible; hay cosas horribles y después eso (Risa)... y luego me tuve que volver a operar, y esa segunda operación fue como 2 meses después de la primera.

¿En ese proceso, que entonces te colocan el internet, como fue ese cambio?

Bueno igual reposo, continuaba en reposo, no podía excederme; un mes después comencé con mi nuevo trabajo, en el que estoy ahora, que es diseñador de piezas poliméricas, me ha ido bastante bien con ese trabajo, y ya después me llamaron, para trabajar como preparador en una academia de fútbol, y eso así como hasta las 6 de la tarde... ya después de allí los fines de semana si le doy más tiempo pues.

¿Y una vez te colocaron el internet, comenzaste con el LOL?

Ah claro (Risa fuerte)... en ese momento estaba un poco más flexible de tiempo y le metía que si 5 a 6 horas al día, porque como me tenía que recuperar, no tenía mucho que hacer, y le metía más tiempo pues.

¿Interactuabas constantemente con amigos y personas a través del juego?

Si si, mira con Randy, con unos amigos que estaban en España, y con otros amigos que uno hace dentro del juego... que si un amigo invitaba a un conocido y uno lo conoce, habla con ellos y después bueno, nosotros tenemos un grupo de WhatsApp y hablamos con ellos allí.

¿Tú crees que el hecho de jugar durante la cuarentena te ayudo de alguna manera?

Si, de alguna manera, a pasar el tiempo... no había mucho que hacer en ese momento, incluso, cuando no tenía internet lo único que podía hacer era jugar Age of Empires, porque la televisión es muy repetitiva, y dedicaba que si 3 horas por partidas... incluso yo veo ahora Age of Empires y ya no quiero, porque jugué demasiadas horas, y no tenía más nada que jugar... ya después con internet si jugaba, y veía series que me gustan.

¿Y seguías viendo el competitivo de LOL en ese tiempo?

Si si, cada vez que podía la veía, el Worlds siempre, aunque actualmente no estoy jugando, cuando llega el Worlds lo trato de ver.

¿Cuándo jugabas, cuál era el modo de juego que más elegias?

Mira, siempre trataba de jugar algo en reclutamiento, esa es la modalidad de juego que más me gusta... porque primero no tienes ese estrés de estar en el competitivo, pero igual puedes banear campeones y armar una estrategia según lo que tenga tu compañero o el rival sabes.

¿Y mayormente te unías a partidas solo, o con amigos?

Casi siempre jugaba acompañado, muy pocas veces jugaba solo. (**¿Me pudieras dar un promedio?**) Mas o menos como 8 de cada 10 partidas... siempre trataba de jugar con alguien, era lo que yo buscaba del juego.

¿Y cuál era el modo de comunicación que utilizabas más?

Discord, siempre usábamos discord, de hecho, todavía lo uso muchísimo.

¿Y cuándo entraban a una sala, siempre hablaban de cualquier tipo de tema, o siempre se limitaban a hablar del juego?

Mira, normalmente cuando comienzas, estas hablando de cualquier tema, o sea, antes de comenzar la primera partida, y después de la primera partida, estas hablando de las pendejadas que se hicieron en la primera partida, y de si lo hicieron bien o si lo hicieron mal (**¿Y al principio no armaban una estrategia?**) Mira, normalmente tratábamos de que la composición tuviera la mejor sinergia posible.

¿Y cuándo terminaba la partida, hacían algún tipo de retroalimentación de la partida?

(Risa fuerte) Ah sí, esas retroalimentaciones de LOL son de pinga (Risa fuerte) tú sabes cómo son esas retroalimentaciones de LOL (Risa fuerte)... mira uno siempre le dice algo al compañero de uno, no porque simplemente le tengas arrechera, porque no, pero uno siempre quiere que tomen en cuenta lo que te están diciendo para la próxima partida no cometer las mismas cosas... es más por la furia de perder la partida pues. (**¿Y en algún momento de esas partidas no llego a haber el caso donde algún roce en el juego haya llegado lejos?**)

Fricción así no pues, tal vez porque no estábamos presentes (Risa), si llegábamos a decirnos cosas y eso, pero ya después a los días todo normal... Aunque el juego te genera un estrés, porque no solo dependes de ti, muchas veces dependes del equipo y de cómo se comporta y se mueve el equipo, así que, aunque tú lo estés haciendo fenomenal, y estés haciendo un excelente trabajo, si alguien del equipo no está

haciendo lo que tiene que hacer, se puede perder la partida me entiendes... entonces, cuando alguien hace algo y gracias a eso pierdes la partida, tú te estresas pues.

¿Y a qué crees que se pueda deber tanta competitividad en el ambiente del LOL?

Principalmente, creo que es por las personas que lo juegan, muchos de ellos son muy agresivos con el juego, aunque ni siquiera estén en competitivo, porque tú te topas con gente que está jugando un reclutamiento, y que creen que eso es un competitivo, o sea, ubícate men, tú ves eso hasta en Aram, que Aram es un sitio simplemente pa jode, y probar campeones... así como también hay otro tipo de personas que aunque tú vas mal, no te dicen nada, porque todos tienen una partida mala, y hay personas que tienen una partida mala y aún así son flamer, entonces, yo creo que la gente se mete mucho en el juego, sobre todo porque el juego tiene niveles, en los que tú vas escalando, y siempre quieres llegar a lo más alto, y creo que eso es parte del ser humano como tal, siempre es competitivo en casi todo lo que hace, y en un juego de equipo, que se compite para ganar, entonces la gente siempre quiere ir mejor, y siento que, en cosas simples, que en realidad parecen simples, pero en el juego no lo son, porque LOL es un juego extremadamente complejo; que para llegar a ser profesional hay que tener un cerebro de verdad increíble.

¿Y qué diferencia encuentras tú en el LOL, con los demás juegos de mundo abierto?

Te sorprendería que el LOL así parezca repetitivo, no lo es... eso lo estuvimos hablando hace poco con unos panas, porque sabes que Warframe es un juego bastante repetitivo, el juego se desempeña en farmear, básicamente eso; Silkroad era relativamente similar, solamente escalas en nivel y en ítem... a cambio que en el LOL, es extremadamente complicado el juego... el LOL es tan estratégico que hasta cuentan los súbditos que salen de la base; ellos sabes en que minuto van y cuantos súbditos deberían tener farmeados, entonces, los soportes deben saber cuándo y cómo rotar, todo el equipo se tiene en centrar en los objetivos... todo el juego depende de los campeones que escojan, cada campeón tiene fortalezas y ventajas... y existen muchas variantes que afectan cada partida, incluyendo a los jugadores como tal, si tu no sabes usar al campeón no servirá para nada, hay muchas más variantes en el LOL que en los juegos MMORPG.

¿Cuándo te conectabas, aproximadamente cuantas personas tenías online?

Mira yo agrego casi siempre, solo a mis amigos, casi nunca agrego a otras personas, solo agrego a personas que conozco... como te digo casi siempre jugaba con personas que yo conocía, pero en promedio tenía que si a 4 personas conectadas... A veces me

agregaba gente porque jugué bien esa partida, y yo como tal no les rechazo, y ya después luego me invitan para unas partidas y así.

¿Crees que la correcta interpretación del rol, es clave para la interacción en el juego?

Mira, si y no... hay personas que sin importar como te vaya, o que tan bien te vaya, siempre va a flamear, es algo bien interesante... a cambio que hay personas que si se dan cuenta de lo que estás haciendo... ojo el problema del LOL es que, por ejemplo, los Toplaner, están muy centrados en su línea, igual que los ADC, entonces ellos normalmente no están viendo todo el mapa, no están viendo toda la situación, y no observan lo que pasa en la partida, solo ven donde están parados ellos... y cada uno depende mucho de la posición de los otros jugadores.

¿Principalmente, para que utilizas el juego?

Bueno... jugaba, ya yo no lo juego, trato de no jugarlo, solamente cuando están todos mis panas y me llego, pero principalmente, como todos los juegos, es para entretenerse, y el mundo del LOL es un poco extraño, porque como te digo... desempeñas un rol para tu equipo, y a mi siempre me ha gustado jugar en equipo, por lo menos personalmente me gusta, y el LOL es un juego que es bastante en equipo... si... peleas a veces bastante con tu equipo, porque es normal, pasa en todos los equipos, en el fútbol, el beisbol también... y es normal quejarte de tu equipo, pero el juego en general es bastante entretenido... te genera malas mañas, te comienza a generar a algunos estrés... pero es muy competitivo, uno quiere llegar alto, uno quiere subir y subir, y cuando vez que pierdes, es como que aaaaah, te estresas... y aunque a veces son muy chéveres las emociones que te genera el LOL, siento que yo no estoy tan para eso.

¿Por qué elegir al LOL entre muchos otros juegos?

Mira, sinceramente yo no le recomiendo LOL a la gente, es un juego muy bueno y todo, pero genera estrés, y hay gente que de verdad se pone agresiva cuando juegan, y no es que no este justificado, porque se ha convertido en un deporte a nivel mundial... existe... LOL para mi es una cosa rara, normalmente no juego ese tipo de videojuegos, pero me engancho mucho sobre todo el mundial... y verlos como se desempeñaban en un videojuego, donde dependes mucho de tu talento, de tu capacidad para jugar los personajes; es como un deporte, entiendes.

¿Existe alguna experiencia en tu vida, que tu puedas vincularla al juego?

A veces el juego como tal, ayuda a no pensar que estas pasando por algo feo alrededor, porque no todos tenemos un día bueno, por ejemplo, o estas cansado o

algo, y jugar te quita estrés de encima, te quita pensamientos negativos en general... pero, siempre es divertido conseguirte con gente. (**¿Y el hecho de jugar al LOL en tu proceso post operatorio, te ayudo un poco?**) Si, si, innegablemente... me acuerdo una vez cuando estuve aquí, no podía salir, y me dieron un permiso para ir a valencia, y allá estaba mi hermano y allá tenía internet, yo pase una semana allá con Joseph después de salir de la operación, y uff (Risa) eso fue... de las mejores semanas de mi vida, porque mi abuela se fue, estábamos los dos, y entonces eso era, básicamente jugar y comer, jugar y comer, jugar y comer, y pasábamos muchas horas al día jugando y jodiendo... y veíamos el competitivo, veíamos como tratar de mejorar, en ese tiempo mejore bastante en el LOL, porque eran muchas horas invertidas en el juego... eso de pana que no lo había pensado... eso fue uno de los momentos más felices, porque venía de estar en un encierro... y de verdad que llegar allá y ponerme a jugar esa semana completa, fue una experiencia fenomenal, yo llegue con la sonrisa de cara a cara, porque ya yo estaba desesperado, yo no podía ni salir a caminar (Risas)... dormí como 3 horas en toda esa semana (Risas)

¿Existe alguna experiencia significativa que hayas vivido dentro del juego?

Me acuerdo que en una partida, estábamos jugando un grupo de amigos, que fue de las mejores partidas, que he jugado, y estaba jugando fenomenal, pero aun así estábamos perdiendo, estábamos bien en cuanto a objetivos, pero entonces viene el equipo enemigo, y me roba un barón...ojo... ese barón le dio todas las ventajas al equipo contrario... y yo normalmente juegos personajes tanques, y no tenía un peso considerable en la partida, como un asesino, lo mío era darle soporte al equipo y tanquear los daños... entonces me acuerdo que se nos complicó muchísimo la partida y estábamos a punto de perderla, pero en eso íbamos como por el minuto 50... y yo les decía no se rindan, que todavía se puede, ellos nos atacaron y logramos matar a 2, yo me voy solo, deje a los otros 3 defendiendo, y mato al barón, y con ese barón nos dio chance de bajar y hacer el dragón, y con ese dragón los matamos a ellos en la Teamfigth y ganamos la partida... entonces, con una decisión cortica que tomamos a los golpes, se logró sacar toda la partida... ese momento en que ganamos esa partida, yo lo que hice fue soltar el teclado y decir Si, soy un fenómeno (Risas).

Fin de la entrevista.