



Universidad de
San Andrés

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Comunicación

2020

L.o.L: ¿Cómo juegan quienes juegan?

*Aproximación a una descripción de prácticas culturales y
sociales de jóvenes entrerrianos.*

Mentor: Santiago Marino

Autor: Lourdes Dorsch

Legajo 28217

Buenos Aires, 31 de julio de 2020

Agradecimientos

Este trabajo representa el fin del camino de mi carrera de grado, y como todo recorrido se encuentra cargado de momentos especiales y personas que acompañan. Estos agradecimientos tienen el fin de revivir aquellos momentos especiales en las memorias de todos aquellos que de alguna manera acompañaron este hermoso proceso de aprendizaje.

En primer lugar, me gustaría agradecer al pilar fundamental de mi vida, mi familia, quienes siempre estuvieron en mi bella provincia natal esperando ansiosos a que volviera. Quienes incondicional se encuentran a mi lado cada día a pesar de la distancia, quienes me contienen y además son fieles oyentes de todas mis aventuras de estudiante universitaria. Definitivamente no sería quién soy sin la hermosa familia que tengo, en especial mi mamá y mi papá que jamás me descuidaron y mis hermanos que siempre me acompañaron también. ¡Gracias por estar siempre tan orgullosos de mis pequeños logros!

En segundo lugar, quiero agradecer a la Universidad de San Andrés que me dio esta gran oportunidad de crecimiento y a mi padrino, Juan Ball, quien me brindó todo su apoyo en este gran proceso. Además, me gustaría agradecer a todo el personal que habitualmente me cruzo en la Universidad: profesores, en especial a mi mentor Santiago Marino; administrativos; guardias de seguridad; personal de cafetería y mantenimiento, por su trato amable y familiar que me hizo sentir cerca de casa siempre. No me quiero olvidar de mi querida oficina de Graduados y Desarrollo profesional, donde pasé tiempo formando mis primeros pasos como profesional. Trabajar como Alumna Colaboradora no solo me permitió relacionarme con hermosas personas, sino también aprender sobre el mundo laboral y prepararme para ello.

Otro hermoso regalo que me dio la Universidad de San Andrés, fueron todas las amistades que hoy me rodean. Comenzando por aquel pequeño y unido grupo de adolescentes

ilusionados, que llegaban desde el interior con el sueño de concluir su carrera universitaria. Es ese mismo grupo, a quienes vemos uno a uno hoy concluir su carrera de grado y progresar a pasos agigantados, y todos nos alegramos y nos emocionamos. Compartimos en este tiempo de Covid gran cantidad de cumpleaños y recibidas juntos y no puedo estar más orgullosa de todos ellos. Quiero detenerme acá para nombrarles a personas muy especiales que marcaron mi carrera: Agus, Mari y Lei gracias!

Otro grupo que merece gran mérito, son las ComuAmigas, ellas me recibieron con los brazos más que abiertos cuando me cambié de carrera. Con quienes compartí gran cantidad mates en clases, anécdotas, almuerzos, meriendas, trabajos prácticos y toda clase de historias. Ha sido un placer compartir esta aventura con ustedes y les deseo gran éxito en estas nuevas etapas, espero que nuestra querida profesión nos siga cruzando.

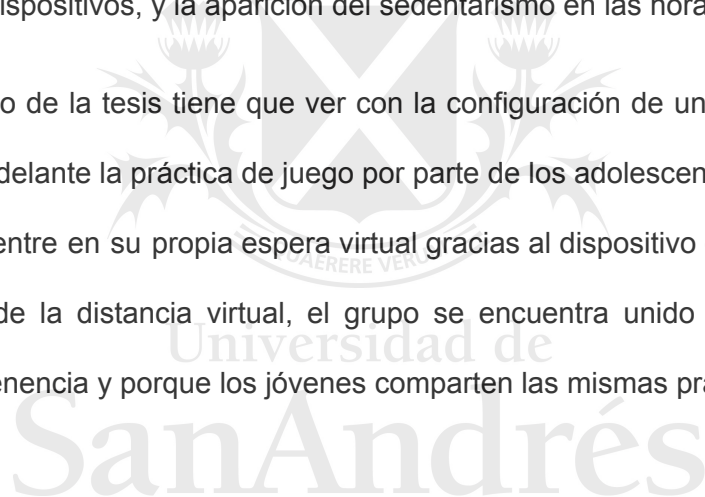
No puedo dejar de hacer mención, además, del grupo de voley que trajo a mi vida personas maravillosas. El deporte es tan sano por la actividad como por las relaciones que te permite entablar y yo encontré en voley UdeSA una gran familia, con personas que te acompañan y se preocupan por vos. Un agradecimiento especial para mis chicas, mis Tortugas Ninjas, que me permitieron formar parte de sus vidas y que jamás me dejaron sola, son muy especiales para mí.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a todas esas personas que no se encuentran en estos grupos pero que son igual de importantes para mí, para ellos va dedicado este párrafo. Para mis mejores amigos y para la persona que me acompañó y apoyó con gran cariño en este último tramo. Desde ya les pido disculpas por la extensión, pero cuando emprendemos una aventura tan grande como esta, siempre tenemos mucho que agradecer. Gracias por acompañarme a quienes hicieron de cada momento uno especial.

Resumen

El presente trabajo propone realizar una aproximación al estudio de las prácticas culturales y sociales del videojuego League of Legends por la población joven. Para ello se procedió a realizar una observación no participante de las actividades de 4 jóvenes en la localidad de Crespo, Entre Ríos. A través de la definición de la “práctica de jugar” y el “videojuego” como actividades lúdicas que implican pautas sociales y culturales específicas, procedimos a analizar configuraciones y usos específicos del videojuego por parte de los jóvenes. Entre ellos, la definición de una espacialidad y una temporalidad específica, el establecimiento de un lenguaje y una comunicación particular a la hora de jugar, el análisis del uso de las plataformas y los dispositivos, y la aparición del sedentarismo en las horas de juego.

El principal hallazgo de la tesis tiene que ver con la configuración de un lugar de encuentro físico para llevar adelante la práctica de juego por parte de los adolescentes, a pesar de que cada uno se encuentre en su propia esfera virtual gracias al dispositivo que posee. De esta manera, a pesar de la distancia virtual, el grupo se encuentra unido físicamente por su necesidad de pertenencia y porque los jóvenes comparten las mismas prácticas.



1. Aproximación al problema	
a. Introducción	6
b. Antecedentes	8
c. Marco Teórico	10
La práctica de jugar	10
¿Qué es un videojuego?	13
Entonces, ¿El videojuego es una forma de arte?	16
La industria del videojuego	17
League of legends	21
¿Qué es un dispositivo y que una plataforma?	26
b. Metodología	28
2. Contextualización	
a. Descripción de la Ciudad de Crespo, Entre Ríos.	32
b. Descripción del lugar físico donde se lleva a cabo la observación no participante.	34
c. Descripción de los participantes.	35
d. Descripción de los dispositivos que van a utilizar.	37
3. De la observación a la teoría	
a. Análisis del lenguaje y la comunicación a la hora de jugar	39
b. Análisis del uso de plataformas y dispositivos	41
c. El descanso de la virtualidad	43
d. Sedentarismo en horas de juego	44
e. Análisis del grupo y la posible aleatoriedad.	45
f. Análisis de las encuestas particulares	46
4. Hallazgos finales	
A modo de cierre	52
5. Discusiones posteriores a esta investigación	
6. Bibliografía de referencia	
a. Otras fuentes consultadas:	60
7. Anexos	
Anexo 1: Vista previa de la encuesta	63
Anexo 2: Respuestas de la encuesta simple	65

1. Aproximación al problema

a. Introducción

Hace ya un tiempo noto que los adolescentes que habitualmente veo en mi provincia natal juegan muchas horas al día videojuegos como el LoL (League of Legends), toda la noche y con grupos de amigos. De aquí partió mi gran duda de por qué los jóvenes de Crespo se juntan a jugar League of Legends en un mismo lugar físico y en una misma plataforma si están, al fin y al cabo, aislados desde distintos dispositivos. Lo que resulta más inusual es que siempre optan por juntarse en un lugar en común, por más de que después se mantengan aislados cada uno en su pequeño mundo virtual. Muchas veces se encuentran en la misma plataforma, LoL, pero cada uno desde su dispositivo. Otra peculiaridad que he notado es que muchas veces parecen olvidar que todos están en el mismo lugar físico y hablan mediante los micrófonos de los auriculares.

Los dispositivos que utilizan durante la reunión son muy diversos, desde el celular, la playstation, la tablet o la computadora. Juegan partidas en grupo con los demás presentes en la sala conectados a la misma plataforma, cada uno en su dispositivo y comunicándose a través de los auriculares. Además, no solo juegan con los presentes en la sala, muchas veces incluyen extras que pueden ser conocidos o totalmente aleatorios. Se encuentran en el mismo espacio físico, todos juntos, pero se comunican a través de los dispositivos.

El rango etario a analizar es de entre 12 y 18 años ya que si bien es común que personas más grandes o más pequeñas también pasen muchas horas de su día jugando videojuegos, está en la edad en la cual habitualmente los adolescentes se encuentran cursando la secundaria. Esto es importante ya que los jóvenes pasan mucho tiempo juntos, se

interrelacionan entre cursos, forman sus grupos de amigos de colegio, y además es una etapa en la que poseen mucho tiempo libre.

La investigación plantea una estructura simple, que parte desde los conceptos de jugar, videojuego, dispositivo, plataforma y LoL, para luego analizar la práctica adolescente de jugar videojuegos en su entorno. La estructura del trabajo es la siguiente: en el capítulo 1 se realiza una aproximación al problema. En el capítulo 2, se realiza una contextualización del espacio físico, de los participantes, de los dispositivos y plataformas. El capítulo 3 abarca un análisis de lo experimentado fundado en los textos. En el capítulo 4, se proponen hallazgos finales y conclusiones. Por último, en el capítulo 5, se sugieren proyecciones futuras de trabajo.



Universidad de
San Andrés

b. Antecedentes

De aquí partió mi gran duda de por qué los jóvenes de Crespo se juntan a jugar League of Legends en un mismo lugar físico y en una misma plataforma si están, al fin y al cabo, aislados desde distintos dispositivos. Lo que resulta más inusual es que siempre optan por juntarse en un lugar en común, por más de que después se mantengan aislados cada uno en su pequeño mundo virtual. Muchas veces se encuentran en la misma plataforma, LoL, pero cada uno desde su dispositivo. Otra peculiaridad que he notado es que muchas veces parecen olvidar que todos están en el mismo lugar físico y hablan mediante los micrófonos de los auriculares.

Los dispositivos que utilizan durante la reunión son muy diversos, desde el celular, la playstation, la tablet o la computadora. Juegan partidas en grupo con los demás presentes en la sala conectados a la misma plataforma, cada uno en su dispositivo y comunicándose a través de los auriculares. Además, no solo juegan con los presentes en la sala, muchas veces incluyen extras que pueden ser conocidos o totalmente aleatorios. Se encuentran en el mismo espacio físico, todos juntos, pero se comunican a través de los dispositivos.

El rango etario a analizar es de entre 12 y 18 años ya que si bien es común que personas más grandes o más pequeñas también pasen muchas horas de su día jugando videojuegos, está en la edad en la cual habitualmente los adolescentes se encuentran cursando la secundaria. Esto es importante ya que los jóvenes pasan mucho tiempo juntos, se interrelacionan entre cursos, forman sus grupos de amigos de colegio, y además es una etapa en la que poseen mucho tiempo libre.

La investigación plantea una estructura simple, que parte desde los conceptos de jugar, videojuego, dispositivo, plataforma y LoL, para luego analizar la práctica adolescente de jugar videojuegos en su entorno. La estructura del trabajo es la siguiente: en el capítulo 1 se

realiza una aproximación al problema. En el capítulo 2, se realiza una contextualización del espacio físico, de los participantes, de los dispositivos y plataformas. El capítulo 3 abarca un análisis de lo experimentado fundado en los textos. En el capítulo 4, se proponen hallazgos finales y conclusiones. Por último, en el capítulo 5, se sugieren proyecciones futuras de trabajo.



Universidad de
San Andrés

c. Marco Teórico

Con el presente trabajo se pretende entender las prácticas adolescentes a la hora de entretenerse y distenderse, focalizandonos en los videojuegos y sus elecciones a la hora de jugarlos. Analizando en este trabajo el juego popularmente conocido y masivo, League of Legends. Como primer paso para entender un poco mejor esta problemática y aportar una reflexión a esta investigación, se deben definir términos como “videojuego”, “dispositivo”, “plataforma” y “LoL”.

La práctica de jugar

Tal como afirma Rivero, “Argentina adhiere a la Convención de los Derechos de los Niños, de modo que, en este territorio, el juego es dicho un derecho de las niñas y niños”. (2018, p. 203) En la misma línea, la autora justifica que esta actividad le otorga a quienes juegan la oportunidad de crear (acciones, decisiones) y, al mismo tiempo, de reforzar lo sabido o conocido, sumado al desconocimiento del resultado de la actividad.

Todas estas cualidades hacen del juego una ocupación gustosa para el tiempo libre, para el tiempo de recreo y para recreo, un paréntesis en la vida cotidiana, en que los jugadores se entre-tienen, se tienen entre la diversión y el aburrimiento, entre el entusiasmo y el desgano, entre la esfera temporal creada en el juego y la vida cotidiana. Rivero (2018) expone que el juego se sostiene entre la regla y la libertad, entre las acciones que el grupo de juego espera, aprueba, acostumbra (que deja expuesto el arrastre cultural), y las acciones que el mismo grupo considera nuevas, transgresoras, sorprendentes (que transparenta la potencia cultural).

El juego implica la potencia de estar con otros, de pensar, de habilitar desafíos y compartir un espacio y una corporalidad específica. Como afirma Rivero, “en el juego la presencialidad deviene innegable, la potencia de jugar está en relato en primera persona (del singular y del

plural) en los contextos particulares en que acontecen” (p. 208). Como dijimos anteriormente, este trabajo se abocará a analizar la dimensión colectiva de la práctica del videojuego, es decir, justamente esa presencialidad compartida entre los participantes de la observación.

En adición, 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. Se vuelve esencial, entonces, entender al juego como una actividad que posibilita y restringe, al mismo tiempo, las decisiones de los participantes. Ahora, ¿cómo reconocemos a simple vista una práctica de juego? Esta pregunta se volvió esencial a la hora de construir el análisis de las observaciones de esta tesis. Encontramos la respuesta en lo que Pavia (2006) denomina “forma del juego”, es decir, “la apariencia singular de un juego específico, su configuración general” (p.41). Esto quiere decir que jugar implica un cumplimiento de ciertas pautas, una cierta corporalidad, un cierto uso del espacio que implique estar realizando una “acción específica”. Como postula Huizinga (2000), el simple hecho de participar de una actividad que pueda ser reconocida externamente como juego no es igual a estar jugando. Es el caso de las observaciones de esta tesis: se compartió un espacio y un tiempo común con los jugadores pero no por ello pasaron a ser parte del juego. Como sostendría Bourdieu (2010), el modo de una actividad está definido por el habitus de los sujetos según el contexto social que los configura, en este caso la sociabilidad específica enmarcada por el acto de jugar.

¿Qué caracteriza fundamentalmente a la práctica de jugar? Podemos afirmar, siguiendo a Rivero (2012), que esta actividad se define por lo lúdico, por la oportunidad de los participantes de despegarse de la literalidad, de los tiempos, espacios y obligaciones de la vida cotidiana. Lo lúdico se encuentra habitado por la creatividad, que surge de la intención de querer jugar, de disfrutar de esa realidad “aparente”. Lo lúdico implica entonces la

creación de una nueva versión de hacer y decir, que varía de acuerdo al contexto en donde sucede. No es lo mismo jugar adentro que afuera, solo y con otros, en la casa o en la escuela.

¿Qué sucede con los objetos en la práctica de jugar? Al jugar de modo lúdico, afirma Pellegrinelli (2010), los juguetes se vuelven cómplices del jugador, objetos de creación de esa realidad alternativa. Si bien la autora se refiere sobretodo a elementos físicos, extenderemos esta definición también a la virtualidad de los videojuegos, pues estos también son capaces de despertar esa experiencia estética de lo lúdico en el jugador, se vuelven el medio experiencial de lo lúdico.

Por último, cabe caracterizar a la práctica de jugar como una acción colectiva. Los sujetos de esta observación se vuelven compañeros, cómplices, aún cuando operen como contrincantes. Como afirmamos, el juego es una situación que se construye y se sostiene entre aquellos que deciden participar de dicha construcción. Así, se configuran maneras de ser y estar diferentes de las habituales. La práctica de jugar necesita de consenso y disenso, no consiste en una práctica unilateral, sino que invita a su utilización creativa y colectiva. Como afirma Rivero, entender al juego como acción implica sacar a relucir su dimensión cultural: la práctica de jugar se presenta así como un planteo social y estético. Entender el juego como artefacto es poner la lente sobre la dimensión sociopolítica del juego, que conlleva al planteo de lo que significa ser niño y jugar en los tiempos que corren. Es así como llegamos a entender todas las dimensiones propuestas por la definición de juego utilizada por Lacasa (2011):

“El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ordinaria porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo a reglas fijas y de una forma ordenada, dentro de unos determinados

límites espacio temporales. Promueve la formación de ciertos grupos sociales que tienden a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados” (p. 20)

El juego implica entonces, como ya vimos, una corporalidad y una sociabilidad específicas. Continuemos explorando las implicancias de esta práctica, pero esta vez adentrándonos en la definición de videojuego.

¿Qué es un videojuego?

Antes de iniciar a observar las prácticas de los adolescentes cuando de videojuegos se trata, debemos definir el término en concreto. Previo a ello, tal como lo hacen Salen y Zimmerman (2004), parece pertinente definir "juego" como una actividad interactiva de carácter voluntaria de la que participan uno o más jugadores, en la que se deben seguir ciertas reglas que limitan comportamientos. En el juego se crea un conflicto artificial que termina en un resultado cuantificable. Estamos hablando entonces de una manera de interacción y de comunicación en la que los adolescentes se sienten cómodos, además de perseguir un objetivo.

Cuarenta años después de su aparición, el videojuego se ha convertido recientemente en el campo de estudio más de moda y volátil dentro de la nueva teoría de los medios de comunicación. La idea de una teoría del videojuego va ganando finalmente aceptación en el mundo académico, aunque todavía queda oposición a esta idea. En los últimos años, los videojuegos se constituyeron como una nueva tecnología que ha ido madurando cada vez más. Se ha convertido en un elemento clave entre los medios digitales, por lo que se empieza a reconocer su importancia para la comunicación.

Raph Koster (2005) nos dice que el rol que pueden llegar a cumplir los videojuegos dentro de una sociedad, puede ser mucho más importante que el de un simple juego o hobby. Actualmente, los videojuegos no son solo una rama del entretenimiento, para muchos no es solo distensión, sino que comienzan a ganar dinero practicando esta actividad. Los jugadores trabajan en conjunto o en solitario para lograr un objetivo, a través de desafíos, historias, competiciones y mucho más, teniendo que tomar decisiones significativas constantemente.

Grünvogel complementa estas definiciones:

“If one forgets for a moment about the social, psychological and cultural aspects of a game, then it consist of objects which change their state during the play, where the evolution of their state is governed by the rules and influenced by the players or other objects.” (2005, p. 2)

Entonces, el dinamismo del sistema del videojuego se encuentra determinado por “estados cambiantes” y el estado de esos objetos cambia por el jugador, otros objetos y las reglas que gobiernan el sistema.

Para Sicart (2008), los juegos son estructuras formales que crean “jugabilidad” (“*gameplay*” traducido por el autor). En adición, los tres elementos que constituyen esta estructura formal, para él, son: el sistema, el jugador y el sistema en contexto (esto es, el mundo). Entonces se trata de la creación de un sistema, y las posibilidades de interacción que el jugador tiene con ese sistema.

Por lo tanto, tomando las definiciones anteriormente descritas, podríamos decir que los videojuegos son sistemas de fines y medios interdependientes con los que el jugador interactúa para crear una experiencia ubicada en un contexto mayor. Por lo tanto,

encontramos aquí cuatro elementos: juego, jugador, contexto y partida o experiencia, todos combinados en un mismo proceso.

Si bien observamos el reconocimiento de la importancia del jugador y de su contexto real, cuando hablamos de un sistema jugable siempre es en referencia a las reglas y elementos internos. Al respecto reflexiona Cook:

You end up with a set of fragmented pieces that tell you almost nothing about the meaningful interactions between the game as a simulation and the player as an active and evolving participant. Games are not mathematical systems. They are systems that always have a human being, full of desires, excitement and immense cleverness, sitting smack dab in the centre. (2007, p. 2)

Tal como Cook afirma, es muy importante el capital humano, sus interacciones y sus reacciones a la hora de hablar de jugar videojuegos. En la misma línea, Cook argumenta que si bien el sistema jugable (con reglamento y ficción) necesite una lógica interna clara, también debe permitir la incertidumbre y las habilidades del jugador. Un análisis completo del sistema jugable se debe limitar a sus elementos internos sino que ha de incluir, de alguna manera, las interrelaciones a nivel externo: un sistema aún más amplio que incluye el sistema central, el jugador, su entorno real y la experiencia que resulta de todo ello.

El jugador, cuando comienza a jugar, se convierte en la fuerza propulsora del sistema, que se ubica en un entorno y combina los elementos del sistema central. La experiencia es el resultado de esta combinación y a su vez modula el comportamiento del jugador, sus conocimientos y sus expectativas. La experiencia es más bien una corriente de información, emociones y placeres proporcionadas constantemente al jugador. Las experiencias anteriores pasan a formar parte del perfil del jugador y de su entorno, por lo que el amplio sistema del videojuego se puede resumir en un ciclo que se retroalimenta.

Los videojuegos son considerados al día de hoy como una de las formas de entretenimiento más populares en términos de consumo y cultura. Estos han llegado a desempeñar papeles sociales, económicos y políticos en la actualidad y ha dado pie para que se desencadenen múltiples fenómenos sociales que han llegado a afectar a los públicos tanto jóvenes como veteranos.

El videojuego puede ser definido como un sistema dentro del cual los jugadores enfrentan un conflicto artificial, definido por reglas y con un resultado cuantificable. Por más simple que pueda parecer un título, este debe contener contexto, un objetivo y unas reglas concretas, todo esto mediado normalmente por la narrativa.

Entonces, ¿El videojuego es una forma de arte?

Al comparar los videojuegos con otras formas de arte, como la literatura, se considera al videojuego como uno de los ejemplos más potentes de novela cultural (Uscátegui Rodríguez Mateo; 2019). Sin embargo, aún están categorizados por debajo de las formas tradicionales de artes por parte de académicos, dado que no logran cumplir en su totalidad los diferentes criterios y las cualidades particulares que conforman una pieza de arte.

A pesar de esto, el desarrollo de los videojuegos a lo largo de los años y la inmersión que estos presentan ha permitido su visualización como arte. En su presentación en TEDX Río de la Plata, María Luján Oulton nos introduce a un cuestionamiento sobre lo que consideramos arte y “¿Por qué son obras de arte los videojuegos?”. Ofreciendo un recuento histórico sobre el arte y las diferentes maneras en las cuales este se ha mostrado y evolucionado (2012).

La industria de los videojuegos ha sabido ganarse un espacio dentro del arte, tal como comenta María Luján Oulton sobre la exposición de videojuegos en el museo Smithsonian,

donde los mismos jugadores votaron por los videojuegos (denominados 55 obras) que iban a ser exhibidos. También hizo mención del museo tecnológico de Berlín en donde hay una sala especial hablando de videojuegos y de sus presentaciones, cambios, avances y mandos al paso del tiempo.

Los videojuegos pueden ser considerados obras de arte porque es una manera de expresión e interacción que está sucediendo en el mundo y que lo comienzan a validar instituciones del arte y la tecnología. Por ejemplo, se consideraron "Arte interactivo" en el festival desarrollado por Ars electronica, donde se premiaron a los mejores videojuegos en la categoría denominada "Arte interactiva".

Es importante tener en cuenta que los videojuegos en esencia siempre van a estar hechos para entretener, pero esto no les impide convertirse en una forma de expresión, de creatividad o inclusive de arte. Como cualquier otro medio, los videojuegos pueden tener diferentes funciones e intenciones dependiendo de cuál sea el objetivo final. Tampoco se niega el hecho de que es posible diseñar videojuegos con fines políticos, artísticos y sociales.



Universidad de
San Andrés

La industria del videojuego

El mundo del videojuego comienza a pensarse como una manera de arte, y no hay duda de que el videojuego aglutina elementos del cine y de la música que, junto con la interactividad y la jugabilidad, permite contar historias y entretener a un público muy diverso. Es por ello que Zallo (1988) ya comienza a considerar al videojuego como una Industria Cultural más.

Tal como dijo Goldberg "los videojuegos como productos culturales son de gran importancia puesto que estos tienen un impacto significativo sobre la sociedad, los comportamientos y actitudes de diferentes comunidades o audiencias particulares que sigan el legado de algún

título en específico” (2011). Los videojuegos se encuentran en lo más alto de la industria cultural, varios de sus títulos han logrado recaudar dos o tres veces lo que algunas de las películas más taquilleras han alcanzado en todos los tiempos (Uscátegui Rodríguez Mateo; 2019).

El videojuego, en su característica de interactividad, presenta su base diferenciadora con el resto de industrias culturales. La integración en la trama que consigue un videojuego no puede ser comparada con ninguna otra actividad cultural. Desde este campo, la interactividad es vista como la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios en el que la libertad de elección entre varias opciones prediseñadas es clave para entender el concepto. Como define Rafaeli (1988), en su texto, el estudio de la interactividad es parte de la evolución en la ontología y epistemología de las nuevas tecnologías de comunicación en general, y las computadoras como medio en particular.

La principal característica que diferencia a los nuevos medios de los tradicionales es su mayor capacidad en las opciones de selección, expresión y comunicación que revelan un flujo bidireccional y multidireccional en los mensajes (Piñuel 2006). El hipertexto, o enlaces web integrados en un texto, es sin duda la principal herramienta que tienen los nuevos medios para crear opciones interactivas de selección.

Tal como nos dice Zallo (1988) en su definición de industrias culturales:

Se trata de un conjunto de ramas, segmentos, y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social.

Sin embargo, el término industria cultural fue creado por Adorno y Horkheimer en la Escuela de Frankfurt nacida en 1924. Si bien al principio el concepto se creó como representación crítica de los medios de masas, el concepto ha evolucionado en nuestros días hasta convertirse en una representación de elementos culturales únicos que admiten una reproducción masiva para ser introducida en el mercado con objeto de encontrar rentabilidad económica en su venta (Bustamante 2009).

El videojuego encaja perfectamente en la definición actual de industria cultural ya que representa unos valores culturales reproducibles en múltiples formatos susceptibles de ser consumidos. Aportan entretenimiento pero también es un soporte de software susceptible de ser utilizado para múltiples fines como la educación, la simulación, fisioterapia, entre otras. Destaca por la gran interactividad que presenta, por la rápida aceptación que ha tenido entre el gran público y por su inmersión.

La sociedad actual plantea nuevas formas de consumo como el streaming, los cuales se encuentran ligados en términos de consumo cultural y dinámicas sociales. Sus formas narrativas se han convertido en algo cotidiano y sin embargo el impacto que genera en las audiencias generales es profundo. Teniendo esto en cuenta, los avances tecnológicos han permitido romper barreras técnicas en la elaboración y desarrollo.

Es por este motivo que, los nuevos avances juegan un papel fundamental hoy en día puesto que reinventan el rol de los videojuegos y sus percepciones. Con la aparición de plataformas de streaming tales como Youtube o Twitch, se les permite a las audiencias transmitirse en vivo mientras juegan, y así el usuario pasa a ser espectador.

Esta interacción que se plantea entre Youtubers, Gamers¹ e Instagramers que dan tutela a principiantes y a profesionales, abre la puerta además al mundo de la publicidad. Además, las comunidades creadas en Facebook y en otras plataformas reúnen personas que

¹ Según RAE: «videojugador», «aficionado a los videojuegos»

posiblemente físicamente no se hubiesen podido encontrar por las diferencias de geolocalización, pero intercambian preferencias y tutorías mediante plataformas virtuales. La masividad y la cantidad exagerada de visualizaciones que poseen actualmente los contenidos referidos a videojuegos atraen a las grandes marcas a realizar auspicios y canjes. Sin contar el variado merchandising que se genera a partir de los personajes característicos y las licencias de autor necesarias para comercializarlos.

Así se abre en la actualidad una puerta gigante al comercio de objetos que están relacionados con los videojuegos, sin contar la industria de los videojuegos en sí. Los videojuegos representan actualmente la mayor industria cultural del planeta. Sus cifras de ventas, su difusión y sus usuarios no dejan de crecer año a año mostrando una industria con presente y con mucho futuro, variados estudios socio-económicos lo corroboran.

El mercado de los videojuegos alcanzó los 151 usd billones en 2019 y se estima que crecerá entre 2020 y 2027 un 12,9% anual.² Se espera que los factores clave del crecimiento sean tanto la proliferación tecnológica como la innovación en ambos hardware y software. Al mercado lo domina la región de Asia Pacífico con un 50% en 2019, esto se debe principalmente a la potencia de China como mayor consumidor de juegos a nivel mundial. Argentina proyecta ingresos por videojuegos en 2019 de 10 millones de dólares siendo el tercer mercado más grande de Latinoamérica con 19 millones de usuarios.³

Los videojuegos de consolas representa un 32% del mercado en 2019 alcanzando los 47,9 usd billones y se estima que se mantendrá en ese nivel por los próximos años ya que el foco está puesto en el mercado de los smartphones con el 36% de market share en este año y se espera que alcance el 40% para 2022.⁴ En algún momento a lo largo del día el LoL alcanza

² <https://url2.cl/TgRK4>. Última visita 20/06/2020

³ <https://url2.cl/2eyDJ>. Última visita 20/06/2020

⁴ <https://url2.cl/buMMA>. Última visita 20/06/2020

los 8 millones de usuarios jugando al mismo tiempo convirtiéndolo en el juego más popular de PC del mundo, y además, alrededor de 100 millones de usuarios lo practican cada mes.⁵

Los ingresos mundiales de los deportes electrónicos crecerán a \$1,1 mil millones en 2020, un crecimiento interanual de más 15.7%, frente a los \$950.6 millones en 2019. En 2020, \$822.4 millones en ingresos, o las tres cuartas partes del mercado total, provendrán de los derechos de los medios y el patrocinio. A nivel mundial, la audiencia total de deportes electrónicos crecerá a 495.0 millones de personas en 2020, un crecimiento anual de más 11.7%. Los eSports móviles disfrutaron de un gran aumento el año pasado, con mercados emergentes como el sudeste asiático, India y Brasil a la vanguardia de este crecimiento.⁶

Al ser el LoL un videojuego puramente social, donde se incentiva la interacción y la necesidad de vincularse con otros jugadores, no es sorpresa que sea el juego más transmitido en Twitch durante los últimos años, con una base de jugadores que alcanza los 100 millones de usuarios activos (datado en 2019⁷). Este videojuego ha tenido un gran recibimiento por parte de sus jugadores, tanto ha sido la magnitud de este que se han generado torneos internacionales, transmitidos en vivo, con equipos conformados por los jugadores más habilidosos de este título. El LoL forma parte de los eSports, en los que se financian grandes premios a los ganadores y así marcas reconocidas son patrocinadoras de este tipo de deporte.

League of legends

La abreviatura 'LoL' es como los jóvenes denominan al popular videojuego 'League of Legends', un juego online que cuenta con gran cantidad de seguidores desde su

⁵ <https://url2.cl/2VXPx>. Última visita 20/06/2020

⁶ <https://url2.cl/pt7Rn>. Última visita 20/06/2020

⁷ <https://url2.cl/YgCYJ>. Última visita 20/06/2020

lanzamiento. Tal como explica Dong (2019), a lo largo de su descripción del League of Legends, este videojuego pertenece al género de MOBA originalmente desarrollado por Riot Games de Estados Unidos, publicado en el año 2009. En 2015, la compañía china Tencent Games (腾讯) terminó de adquirir el 100% de la compañía Riot Games, tras comprar en 2011 el 92,78% de las acciones de Riot Games.

En la misma línea, actualmente League of Legends está disponible en muchas zonas. Los servidores de América del Norte, Europa, Rusia, Turquía, Japón, Corea del Sur y los servidores de Latinoamérica los maneja Riot Games; el servidor chino lo gestiona Tencent y el servidor de Taiwán está a cargo de la empresa Garena. Una de las características más importantes y llamativas del LoL es que consiste en un juego free-to-play, es decir, no se necesita comprar el juego, ni una cuenta, para poder jugarlo, como sí ocurre en el resto de los principales e-Sports. Lo que facilita la jugabilidad, ya que solo requiere una conexión a Internet estable, se puede descargar de la página web oficial del juego y opera en el sistema Windows o iOS.

El videojuego se actualiza automáticamente cada dos o tres semanas al abrir la aplicación del juego. Normalmente la actualización incluye las modificaciones al videojuego, tales como la adición de ropa de los campeones o la reparación de errores técnicos. El acceso a internet abre un campo hacia los juegos sociales, cooperativos y competitivos, ya que permiten a los usuarios interactuar entre ellos a través del juego. A este tipo de videojuegos se les denomina Massively Multiplayer Online (MMO) y los títulos más populares pueden llegar a tener miles de jugadores conectados simultáneamente en un mismo servidor.

Dentro del género de MMO, el más popular en la actualidad es el Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), siendo el League of Legends (LoL) uno de los juegos de computadora más jugados a nivel mundial. Tal como explicita Rodríguez Ucastegui (2019), los MOBA se centran en la estrategia y desarrollo de cada personaje en particular, el juego cooperativo y

el combate en equipos. Otro punto particular de un MOBA consiste en que la comunicación e interacción entre los jugadores del mismo equipo es indispensable para alcanzar la victoria, estas relaciones construidas por los jugadores tienden a ser negativas en muchos casos, afectando la experiencia de los usuarios menos acostumbrados a este tipo de juego.

En los MOBA, los jugadores más hábiles compiten entre ellos continuamente para demostrar su valía. Tanto es así que se han regularizado este tipo de competiciones y, gracias a la gran popularidad entre los demás usuarios, hay premios generosos. Este videojuego ha sido uno de los cuales ha tenido un gran recibimiento por parte de sus jugadores, tanto ha sido la magnitud de este que se han generado torneos internacionales. Cada jugador es identificado por un nombre y tienen la posibilidad de elegir entre 147 campeones o personajes, cada uno con habilidades y mecánicas diferentes, lo cual le da al usuario muchas posibilidades a la hora de elegir un estilo de juego que se adapte a su habilidad.

Rodríguez Ucastegui explica que el juego consiste en que dos equipos de cinco jugadores, especializados cada uno en un rol, se enfrentan en un mapa de tres carriles y, mediante las habilidades de los diferentes personajes o campeones que manejan, deben destruir la base del equipo enemigo. El mapa de cada partida consiste en dos bases o núcleos enfrentados en un sentido diagonal en cada extremo del mapa y tres carriles que conectan estos dos núcleos. Cada jugador y personaje tiene que cumplir un rol en específico dependiendo del campeón y la posición dentro del mapa, este se divide en 'top'(carril superior), 'mid' (carril central), 'bot' (carril inferior) y la jungla, que consiste en el espacio intermedio entre los carriles.

En el carril superior se suelen jugar campeones de combate cuerpo a cuerpo, con una cantidad de puntos de vida superior al promedio, normalmente son percibidos como "tanques" pero existen excepciones. Por otro lado se encuentra el carril del medio el cual

suele ser ocupado por un campeón de largo alcance y que se vale completamente de sus habilidades y rapidez para eliminar a los personajes del otro equipo, la mayoría de las veces los campeones que ocupan dicho carril son vistos como “magos” o “hechiceros”.

El carril inferior suele tener una complejidad mayor al resto puesto que está compuesto por dos roles diferentes: un personaje o campeón de largo alcance pero que, a diferencia del campeón del medio, se vale de los ataques básicos o físicos, a este lo acompaña un campeón de “soporte” el cual tiene como rol principal apoyar a los demás campeones brindándoles diferentes tipos de beneficios en el campo de batalla. Por último está el campeón de la jungla, el cual tiene como función principal emboscar y dar apoyo a los otros jugadores mientras se encuentran en la fase de línea.

Teniendo en cuenta los posibles roles y posibilidades que el juego ofrece para los usuarios a la hora de competir, es importante resaltar varias mecánicas características de juego, como el uso de runas y hechizos de invocador que ofrecen diferentes tipos de ventajas a la hora de un enfrentamiento, no todas están disponibles para los jugadores con menos experiencia, lo cual hace parte de la curva de crecimiento propuesta por el juego.

Paralelamente a esto, dentro de cada partida se hace uso de oro para ser usado posteriormente en una tienda, esto es sumamente importante puesto que dependiendo de cómo sea aprovechado por parte de los usuarios puede dar una ventaja significativa frente al equipo enemigo y ofrecer la victoria. El uso principal del oro recae en el la compra de objetos que, dependiendo de la situación y del personaje, ofrecen diferentes beneficios los cuales pueden definir el curso de una partida fácilmente.

El juego posee mecánicas y herramientas, como penalizaciones por mala conducta o abandono de partidas, también como hay mecánicas que premian a los jugadores con mejores cualidades de liderazgo y trabajo en equipo. Al tratarse de un género sumamente

social, que incentiva la interacción y la necesidad de forjar vínculos con otros jugadores, no es sorpresa que juegos como League of Legends sea el juego más transmitido en Twitch durante los últimos años, con una base de jugadores que alcanza los 100 millones de usuarios activos.

Cabe resaltar que durante cada temporada el sistema competitivo del juego se reinicia y cada jugador tiene que volver a jugar partidas de posicionamiento, de forma que se abren nuevas posibilidades y oportunidades a nuevos talentos. Siendo uno de los primeros en su clase en darle la oportunidad a los usuarios de convertirse en jugadores profesionales por su propia cuenta, es decir, fue uno de los pocos juegos que en su época en romper con las nociones establecidas sobre el juego profesional, se borró esa noción de la profesión soñada o inalcanzable y reencarnó como una oportunidad para los jugadores más dedicados o con las habilidades para conseguirlo.

Ingresando a la página oficial de League of Legends⁸ el juego se encuentra definido bajo las siguientes palabras: "Ya sea jugando en la cola en solitario o partidas cooperativas con amigos, League of Legends es un juego de estrategia y acción altamente competitivo y con un estilo de juego rápido". El objetivo del juego es destruir el Nexos del equipo rival. Para destruir un nexos, cada equipo debe llegar a la base enemiga eliminando unas torretas que la protegen. Cada jugador gana niveles al matar súbditos del equipo contrario y derrotar a monstruos neutrales. Matar monstruos, campeones enemigos y destruir torretas proporciona oro necesario para mejorar al Campeón y facilitar así las batallas.

El Multiplayer Online Battle Arena o MOBA provocó cambios desde la raíz en el comercio del entretenimiento, cambiando radicalmente la percepción establecida de lo que se considera un gamer, legitimando el esfuerzo y las capacidades de un jugador profesional,

⁸ https://play.euw.leagueoflegends.com/es_ES. Última visita 20/06/2020

abriendo las puertas del mundo competitivo a todas las personas interesadas en “trabajar” jugando videojuegos.

¿Qué es un dispositivo y que una plataforma?

Traversa (2009) define a un dispositivo como una entidad encargada de gestionar el contacto entre actores sociales y las distintas configuraciones de la discursividad. Los dispositivos de comunicación fueron creados por el ser humano a lo largo de su evolución histórica, ante la necesidad de transmitir mensajes e intercambiar información.

De esta manera, los dispositivos, son aparatos electrónicos que generan y/o reciben señales analógicas o digitales, permitiendo el intercambio de información. En la actualidad son los principales protagonistas de las tecnologías de la comunicación (TIC). Ejemplos de dispositivos son: computadoras, celulares, el gps y el modem.

A través de los dispositivos, utilizamos plataformas “cuyo propósito es constituir conjuntos de usuarios aunados con un propósito común caracterizado por la acción colaborativa o, al menos, el uso colectivo.” (Traversa, 2009, p. 3) El LoL es una plataforma usada por más de 8 millones⁹ de usuarios en simultáneo, donde las personas juegan e interactúan entre sí. Para utilizar esta plataforma, necesitamos de un dispositivo como lo es la computadora.

Según Fernández (2016), el fenómeno plataforma es un nivel de intercambio mediático múltiple que obliga a revisar no sólo la definición de medio, sino también, a esta altura, las de redes o las de medios sociales. En la misma línea, Van Dijck (2016), que considera a las plataformas de socialización como conjuntos de tecnologías, usos, modelos de negocio, etc.; que soportan y/o constituyen diferentes tipos de intercambio social.

⁹ <https://url2.cl/iBzfe>. Última visita 20/06/2020

En fin, los dispositivos nos permiten la utilización de diversas plataformas destinadas a fines distintos. El propósito en común que poseen es la transmisión de un mensaje y el intercambio entre usuarios, sin embargo, cada plataforma puede tener un fin en particular. Por ejemplo, instagram es para que los usuarios puedan compartir sus fotos, twitter es para publicar opiniones cortas, whatsapp funciona como mensajería y LoL es una plataforma de juegos.



Universidad de
San Andrés

b. Metodología

Para la realización de esta propuesta se realizará como primer paso una investigación teórica sobre los temas que abordarán a lo largo de este proyecto, la evolución de los videojuegos y el desarrollo de LoL. Seguido esta misma línea, se realizará una observación no participante de un grupo de adolescentes que se reúne a jugar LoL. Para la investigación y la recolección de datos se buscaron en diferentes medios enfocados en videojuegos, sitios web, artículos, vídeos y estudios, en los cuales se muestra que son los videojuegos, sus orígenes, categorías, el desarrollo que tienen, su impacto en la sociedad y los efectos que estos generan tanto a nivel artístico como monetario.

Tal como definen Campos y Martínez (2012, p. 49):

La observación es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades.

Además, comentan que toda forma de observación, requiere de un sujeto que investigue y un objeto a investigar, tener claros los objetivos que se persiguen y focalizar la unidad de observación.

En la misma línea, Campos y Martínez (2012) exponen las clasificaciones de la observación donde podemos encontrar la modalidad no participante:

Se trata de una observación realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna dentro de los hechos; por lo tanto no existe una relación

con los sujetos del escenario; tan sólo se es espectador de lo que ocurre, y el investigador se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines (p. 53).

Esta es la modalidad abordada para el trabajo para no intervenir con las prácticas adolescentes y observar sus comportamientos lo más cercanos a la cotidianidad posible.

Durante la observación no participante, como dice Clifford Geertz, tomando la postura de "intrusos profesionales" y volviéndose "seres humanos invisibles, no personas, espectros" (2003, p. 339). Agregado a lo anteriormente mencionado, mientras un observador participante se encuentra arriba de la cama, un observador no participante está abajo de la cama testificando, observando sistemática y controladamente todo lo que acontece en el entorno que analiza el investigador.

Se llevó a cabo la observación de todos los detalles que luego contribuyeron a dejar el testimonio más cercano a la realidad posible. Tomando apuntes de todos los momentos importantes sin realizar ningún tipo de intervención. Es importante, además, tener en cuenta que lleve a cabo una partida del videojuego previamente a la observación para saber bien de qué trata lo que se observa en las pantallas. Es esencial poder ver qué sucede en cada pantalla en simultáneo, para poder examinar si juegan a lo mismo, si se envían mensajes, si juegan con personas externas a la sala, entre otras cosas.

Los participantes de esta observación no participante son 4, quienes generalmente se juntan en este grupo a jugar LoL por las noches (cuando no tienen clases al día siguiente). Todos los integrantes cumplen el requisito de edad entre 12 y 18 años y todos nacieron y residen en la provincia de Entre Ríos. Luego de observar su práctica de entretenimiento, resulta pertinente realizar con los integrantes del grupo a investigar una encuesta simple con google

forms (no anónima) para analizar gustos, prácticas habituales, cotidianidad y preferencias que puedan ser comparados con sus prácticas de videojuegos.

En tal encuesta, se busca analizar si les gusta jugar solos o acompañados, si juegan con amigos o con desconocidos, qué tipo de música escuchan, qué otros juegos juegan, por qué juegan LoL, en qué ambiente les gusta jugar, si son parte de fandoms, si es un factor determinante para establecer una amistad empatizar con videojuegos, si tendrían más tiempo libre jugarían más, cuantas horas juegan, si admiten mujeres en sus grupos de videojuegos, entre otros intereses.

¿Por qué una encuesta simple? Dada su edad, me gustaría manejarme con esta metodología que es más sencilla y menos aburrida para que me contesten lo más certeramente posible. Además voy a apuntar, a respuestas concretas que me den toda la información que necesito para comparar situaciones en tablas y porcentajes que me aproximen a entender completamente sus prácticas en general a partir de sus situaciones particulares.

Partiendo de la información obtenida y expuesta anteriormente sobre los videojuegos, se analizará el contexto y todos los datos extraídos de la observación no participante, sumado a la recopilación y reflexiones sobre las encuestas particulares de cada integrante del grupo para concluir en reflexiones finales.

2. Contextualización

a. Descripción de la Ciudad de Crespo, Entre Ríos.

Crespo es una ciudad perteneciente al departamento Paraná, distrito Espinillo. Ubicado a 42 kilómetros de la capital provincial entrerriana, según los datos proporcionados por el INDEC en 2010, Crespo poseía para ese año 19.536 habitantes¹⁰. La ciudad de Crespo sobresale, de las demás localidades entrerrianas, por su dinamismo económico. Enclavada en una planicie ondulada, la ciudad se encuentra asentada en la intersección de dos arterias sumamente importantes para el MERCOSUR: la Ruta Nacional N° 12 y la Ruta Nacional N° 131.¹¹

Crespo se muestra como una característica ciudad entrerriana sustentada por su pasado de base rural. Concentra sus producciones relacionadas al procesamiento de las aves, huevos, fabricación de máquinas agrícolas, productos secundarios y alimenticios en un Parque Industrial a las afueras de la ciudad. Gran parte de las industrias allí presentes dirigen su producción a la exportación europea.

Consagrada como “Capital Nacional de la Avicultura”, no solo por iniciar esta industria en Entre Ríos, sino también por su trabajo arduo en la explotación, investigación y el desarrollo de la industria avícola. Entre sus tradiciones más reconocidas, los crespenses realizan la Fiesta Nacional de la Avicultura, “un evento que tiene más de 50 años y convoca a productores y empresarios; como así también a ciudadanos de Crespo y visitantes de la región y el país, interesados por su despliegue comercial, gastronómico, recreativo y cultural”¹².

¹⁰ <https://www.indec.gob.ar/indec/web/Nivel3-Tema-2-41>. Última visita 12/06/2020

¹¹ <https://www.turismoentrerios.com/crespo/laciudad.htm>. Última visita 12/06/2020

¹² <https://fnacrespo.com.ar/historia/>. Última visita 12/06/2020

Además, en su jurisdicción se celebran las tradiciones culturales con otras fiestas de gran convocatoria, entre las cuales podemos nombrar la Fiesta Provincial de la Cerveza, la Fiesta Zonal del Pirok y la mayor festividad de la comunidad alemana: la Oktoberfest. Estas fiestas se encuentran estrechamente vinculadas a la fuerte presencia de colectividades alemanas que se esfuerzan por conservar sus costumbres.

En cuanto al origen de la ciudad, al igual que casi todos los poblados de Entre Ríos, se vincula con la construcción de la estación del Ferrocarril, que se constituyó como el puerto ferreo más importante de la zona y permitió la instalación de inmigrantes con proyectos visionarios. El nombre que hoy posee se le atribuye a quien sería el propietario de las tierras donde se registraron los primeros asentamientos: el gobernador Antonio Crespo.

Durante la década de 1880 se asentó la estación del Ferrocarril Central Entrerriano, propiedad del Estado provincial. Y todas las actividades comerciales y la supervivencia de quienes habitaban en los alrededores de los ferrocarriles dependían del paso del tren. En aquel entonces como medio más importante a la hora de unir la Capital con el Interior y gran fuente de trabajo. Comenzaron los asentamientos de familias criollas, españolas e italianas en la denominada estación Crespo.

Para finales de 1887 llegaron las primeras 40 familias de inmigrantes provenientes de la región del río Volga en Rusia, pero de origen alemán por el exilio que sufrieron. Por ello es que hoy en día la ciudad se compone principalmente de familias alemanas. En los alrededores de la Ciudad podemos encontrar una incontable cantidad de aldeas que se componen mayormente de inmigrantes alemanes también.

El ingreso a la ciudad encontramos dos principales atractivos, en primer lugar una estatua gigantesca de dos gallinas que hace alusión a la avicultura. Además, se halla enmarcado por un gran pórtico de estética alemana, que recuerda a los primeros inmigrantes que

arribaron a la zona. Colmada de iglesias consagradas a distintos cultos; Crespo se muestra al visitante como una característica ciudad entrerriana trabajadora, progresista y sustentada por su pasado de base rural.

b. Descripción del lugar físico donde se lleva a cabo la observación no participante.

Voy a denominar "Casa I" al primer lugar en el que voy a situar esta primera parte del estudio, a extender en la posteridad. La Casa I donde se lleva a cabo la primera observación no participante, el día 1 de febrero del año 2020, se encuentra ubicada en la localidad de Crespo, Entre Ríos, en Latitud: -32.0349639 y Longitud: -60.3003235 sobre la calle Los Faisanes al número 2060.

La casa analizada se encuentra habitada por una familia de clase media de cuatro integrantes: padre, madre y dos hijos. El padre, 47 años de edad, trabaja en relación de dependencia en el supermercado de la ciudad. La madre de 36 años, peluquera, posee su propio local lindante a la casa, parte de la misma estructura pero dividido con un garage de por medio. Por último, dos hijos, el mayor de 17 años cursando el secundario y el de menor edad (8 años) que se encuentra cursando el nivel primario del colegio.

La estructura de la casa se encuentra dividida en tres partes, la primera parte menos relevante para la investigación es el lugar donde propiamente vive la familia. Compuesta por dos habitaciones con ventanales grandes, un baño de uso común, una cocina, un living comedor y un altillo usado como depósito de artefactos viejos e inútiles. La segunda parte de la casa es el ya mencionado local de peluquería donde circulan constantemente clientes, un local pequeño con un baño privado. La tercera parte de la casa, donde se desarrollará toda la observación y análisis es el llamado "quincho". En Entre Ríos es muy común llamarle "quincho" a cualquier estructura que se encuentra construida en el fondo del jardín.

El quincho es el lugar aislado en el fondo de la casa, la estructura es de una habitación gigante con distintas funcionalidades. Posee un sector de cocina compuesta por una parrilla para hacer asados, una cocina, una bacha, una mesada y una pava eléctrica. En el centro de la habitación hay una mesa con ocho sillas. En un rincón hay un sector de lavadero donde se encuentra el lavarropas y los distintos productos para lavar. El lugar tiene un baño privado para no tener que entrar a la casa para ir al baño. A un costado se puede ver una bolsa de boxeo que se cuelga del techo cada vez que se quiere utilizar. El lugar se encontraba muy iluminado, tiene grandes ventanales, una puerta común y una puerta corrediza a modo de cochera. En el momento en que se realizó la observación no participante, se podía ver varios sillones de jardín para recostarse en el quincho y hasta una pequeña cama de una plaza con colchón para dormir ahí.

Detrás de la casa, hay un pequeño patio que divide la casa del quincho. De todas maneras, ambas construcciones se encuentran muy cercanas, como a unos veinticinco metros aproximadamente. La casa, la peluquería, el patio y el quincho se encuentran rodeados por un paredón que los aísla de los vecinos y les brinda seguridad.

San Andrés

c. Descripción de los participantes.

El "Sujeto 1" es, quien se considera anfitrión, el domiciliado en la casa antes descrita. Un adolescente de 17 años que se encuentra cursando el último año de la Secundaria "Instituto Comercial Crespo". De estatura superior al metro ochenta y cinco, el joven realiza como deporte principal Kung Fu desde muy pequeño. Junto a la academia de Kung Fu, el adolescente ha participado de varias competencias, incluyendo algunas internacionales. Este integrante no es tan aplicado con los estudios.

El "Sujeto 2" es un adolescente un poco menor, de 15 años, primo del Sujeto 1. Este integrante no es residente de la localidad de Crespo, vive junto a su madre y a su padre en un pueblo llamado Hernandez localizado a noventa kilómetros. Como explican los jóvenes, al ser vacaciones de verano es muy común que uno de ellos viaje a la casa de su primo para pasar un par de semanas juntos. Al no tener clases, los jóvenes tienen mucho tiempo para utilizar de dos maneras: juntándose con amigos y realizar alguna actividad al aire libre o interactuando con dispositivos electrónicos. Según comentaba el participante, él y su primo prefieren pasar todo el tiempo juntos para no aburrirse solos en sus casas con tanto tiempo libre.

Entre sus principales hobbies, el Sujeto 2 juega al voley hace varios años, llegando a formar parte del equipo de la selección de menores de vóley entrerriano. Además de poseer muy buenas calificaciones en la Escuela Secundaria a la que asiste.

Defino "Sujeto 3", un joven de 17 años que vive en la ciudad de Crespo a pocos metros de la casa del Sujeto 1. El adolescente vive en una casa con su familia y se encuentra cursando los últimos años del secundario. En sus tiempos libres realiza actividades con su novia, toca la guitarra le realiza mantenimiento a su motocicleta y se junta con sus amigos. No se considera muy aplicado en sus estudios.

Por último, el "Sujeto 4" participe de mi observación es un adolescente de 16 años que también vive en cercanía a la casa del Sujeto 1. Este joven tampoco se considera muy abocado a sus estudios. Vive en una casa con su familia en la localidad de Crespo, Entre Ríos. En sus tiempos libres se junta con sus amigos y juega videojuegos.

Durante el transcurso de la observación expuesta pueden aparecer en escena actores como el padre, la madre o incluso el hermano que intentan interrumpir de alguna manera la concentración de estos adolescentes en el quincho. Ya que su intervención es mínima, no

voy a denominarlos específicamente como un "sujeto", sino que los voy a nombrar como tal (padre, madre, hermano).

d. Descripción de los dispositivos que van a utilizar.

La utilización de diferentes dispositivos suele ser muy común para los jóvenes multifacéticos tecnológicamente hablando. Los adolescentes suelen tener a su lado gran cantidad de dispositivos que acompañan sus acciones cotidianas. Es muy común prender la televisión o el parlante y poner música mientras se lee en la computadora y se contesta un WhatsApp con el celular.

Si bien quien tiene gran predominancia a la hora de hablar de dispositivos que se usan para jugar videojuegos es la computadora, no pueden faltar alrededor parlantes o televisores, PlayStation, celulares, y por supuesto, toda clase de cables y enchufes para preservar la batería de los artefactos.

Las computadoras son totalmente necesarias, ya que la mayoría de los videojuegos requieren estrategia, rapidez, astucia y dinamismo. Sucede que el teclado de la computadora te permite tomar atajos con las teclas que ayudan a realizar acciones con mayor rapidez. Muchos de los adolescentes hoy en día se aseguran de armar su computadora de tal manera que tenga mayor capacidad de memoria, que su teclado sea más dinámico o cómodo, que su pantalla tenga mejor calidad, que su procesador ande más rápido, entre otras cosas. De esta manera, a quienes realmente le importa, eligen cada pieza para formar su dispositivo personalizado. El Sujeto 2, por ejemplo, posee una PC ensamblada a su manera y hasta su teclado posee luces de distintos colores porque así le gusta.

Se puede notar la presencia de una PlayStation 4 conectada a un televisor que en el caso de la observación los adolescentes usaron para escuchar música una vez que el parlante se quedó sin batería. En la PlayStation los jóvenes ponían una que otra vez algún video de youtubers en el medio o para googlear algo. Como en casi ninguna actividad actual cotidiana, no pueden faltar los celulares. Si bien se puede jugar al LoL, solo en la modalidad teamfight tactics desde el celular, en este caso no lo usaron para jugar al videojuego porque no es la modalidad que juegan en grupo cuando se juntan con sus amigos. Más bien usaron otras aplicaciones como Spotify, Instagram para subir historias y WhatsApp en algunos momentos de ocio o para contactar otros jugadores amigos.

En este punto, parece importante resaltar que es de gran importancia para quienes juegan la presencia de un accesorio que acompaña a la computadora: los auriculares. En general los adolescentes optan por jugar con auriculares cómodos, que se oigan bien y que tengan un buen micrófono para poder interactuar con su grupo. Aunque el grupo esté reunido en el mismo lugar físico, los auriculares se encuentran presentes igual.



Universidad de
San Andrés

3. De la observación a la teoría

a. Análisis del lenguaje y la comunicación a la hora de jugar

Para bien o para mal, no es novedad que las maneras de comunicarnos han ido evolucionando a través del tiempo. La evolución tecnológica, la rápida evolución de las redes sociales, el avance de la industria de la música y la emergencia de la tan exitosa industria de los videojuegos marcaron las tendencias sociales y nos trajeron a las épocas en las cuales vivimos.

Los jóvenes y adolescentes suelen ser por excelencia quienes marcan las tendencias de los videojuegos, quienes consumen e imponen modas. Quienes entienden mejor cómo usar los dispositivos y plataformas y poseen total dominio de sus funciones. Puede ser debido a el exceso de tiempo libre que poseen o a la necesidad de tener un grupo de pertenencia. En la actualidad los jóvenes tienen celulares cada vez con menor edad, acceso a videojuegos y a interacciones con sus amigos mediante ellos.

El 1 de febrero de 2020, durante el transcurso de mi observación no participante, la predominancia a la hora de comunicarse verbalmente no se caracterizó por tener conversaciones coherentes y largas. Sino más bien intercambio de incoherencias, chistes y comentarios que pueden surgir de redes sociales tales como instagram o twitter. Al scrollear en sus redes sociales, podrían surgir comentarios sobre personas que conocen la mayoría de los integrantes del grupo.

Las conversaciones más reales de la noche se dieron dentro del juego, inmersos en una esfera en la que todos los participantes hablan el mismo lenguaje y entienden todo lo que está pasando. Entonces, las conversaciones se vuelven sobre el videojuego y su trama,

utilizando la jerga que este mismo ofrece y realizando alusiones humorísticas a lo que todos están viendo. Este intercambio se da verbalmente cuando se encuentran utilizando sus auriculares y por escrito cuando se comunican con alguien random que se encuentra en la partida pero que no conocen, alguien aleatorio. Los intercambios escritos se dan a través del chat que posee el juego y suelen ser frases cortas que expresen algo de gran sentido para el juego, tales como: "vamos por el centro", "nos encontramos en el otro lado", "viene alguien", etc.

La comunicación a través de la plataforma con un lenguaje que se adapta a ella, se extiende por fuera del grupo que se encuentra reunido en el quincho. La comunicación virtual a través del videojuego trasciende la presencia física y respeta la terminología. Es entonces que parece ser totalmente necesario tener noción de cada terminología específica que designan rasgos puntuales del LoL para comunicarse. El videojuego se plantea entonces como una forma de arte¹³ con su expresión particular y la interacción de los adolescentes.

El uso de los auriculares es un detalle muy importante, ya que permite que cada uno escuche lo que sucede en su entorno, y que cada uno se sienta inmerso en su mundo. Hablar mediante auriculares contribuye a que sigan en su esfera pero intercambiando situaciones y objetivos. Es imprescindible como grupo de juego, la charla de objetivos para consensuar y ayudarse a cumplir la meta final y ganar, que es en fin lo que todos quieren.

La manera de comunicarse que adopta el grupo durante estas horas de juego está muy relacionada al lenguaje que maneja el juego, los chistes se vuelven en torno a comparación con personajes, a su capacidad o no para matar, a la fuerza que demuestren y a cómo se desarrollen en el mundo virtual. De repente, dialogan sobre las capacidades que tienen sus personajes, los puntos que ganan, las habilidades adicionales, las ventajas y desventajas,

¹³ Desarrollado en el Marco Teórico, sección: Entonces, ¿el videojuego es una forma de arte?

pero siempre tratándose de ese mundo virtual, o a lo sumo de una comparación entre la realidad y la virtualidad.

Tal como define Goldemberg (2011)¹⁴, los videojuegos como productos culturales tienen un impacto significativo sobre la sociedad y los comportamientos. Además, tienen la capacidad de generar actitudes de diferentes comunidades o audiencias particulares que sigan el legado de algún título en específico. En este caso, inmersos en un mundo virtual propuesto por la Industria Cultural de los videojuegos. El videojuego representa valores culturales reproducibles en múltiples formatos para de ser consumidos, además aportan entretenimiento.

En línea con lo analizado en este subtítulo, es destacable la característica de interactividad a diferencia de las demás industrias culturales, la integración de los participantes en la trama, mayor capacidad en las opciones de selección, expresión y comunicación. Responder a los requerimientos de los usuarios en el que la libertad de elección entre varias opciones prediseñadas es clave para entender el concepto. La interactividad que permite a los usuarios socializar e interactuar ha resultado en la rápida aceptación de esta industria. La sociedad actual plantea nuevas formas de consumo como el streaming, los cuales se encuentran ligados en términos de consumo cultural y dinámicas sociales.

b. Análisis del uso de plataformas y dispositivos

Si bien los jóvenes deciden encontrarse en un mismo lugar físico para llevar a cabo sus prácticas, en realidad cada uno se encuentra inmerso en su dispositivo. La presencia de distintos dispositivos permite que cada uno pueda ver su perspectiva del juego, demostrar sus habilidades y que pueda a partir de ello introducirse en su propio mundo virtual.

¹⁴ Ver más en Marco teórico, sección: La Industria del Videojuego.

Siguiendo la línea de lo definido al comienzo de este trabajo, los dispositivos utilizados en el momento de la observación son los celulares, playstation, el plasma y, por supuesto, la computadora que es el único dispositivo en el que se puede jugar LoL. Utilizando estos dispositivos, los jóvenes entraban en plataformas tales como Youtube, Instagram, Spotify, Twitter y LoL.

En los momentos de "esparcimiento" solían descansar del videojuego y scrollear en las redes sociales, donde encontraban comentarios o fotos que compartían con los demás si les parecía importante para el resto de los integrantes del grupo. Es decir, por ejemplo, si justo veían en el inicio de instagram una foto de un amigo que otros conocían, comentaban el pie de foto en voz alta y muchas veces con un tono burlón.

Entre los presentes, en general, tres de ellos se encontraban jugando en simultáneo al LoL desde computadoras. Mientras uno, en manera rotativa, iba descansando o haciendo otras cosas. Quien solía estar en un recreo de los juegos solía hacer por ejemplo vivos de instagram mostrando a sus compañeros jugar y hasta podían unir a alguien externo a su grupo para que el vivo llegue a más personas. El vivo se encontraba prendido para que sus compañeros y amigos se unan, saludar y demostrar sus habilidades a los demás.

Al tratarse de un género sumamente social, que incentiva la interacción y la necesidad de forjar vínculos con otros jugadores, no es sorpresa que juegos como League of Legends sea el juego más transmitido en Twitch durante los últimos años¹⁵, con una base de jugadores que alcanza los 100 millones de usuarios activos. Si bien en esta observación no se habló de Twitch, si se visualizaron otras formas de streaming como los vivos de instagram o la observación de vivos de youtube.

Otra práctica usual durante este momento de ocio, es adentrarse a través de la playstation en la plataforma youtube para buscar canciones que contribuyan a generar una

¹⁵ Datado en 2019, ver más en Marco Teórico

ambientación, o bien videos relacionados al juego, desde trucos para implementar hasta youtubers comentando lo bueno y lo malo del juego. La playstation sigue quedando en segundo plano, pero si sucedió que quien se encontraba en su momento de descanso de LoL se puso a jugar una partida aleatoria de FIFA en la playstation.

c. El descanso de la virtualidad

Los momentos de inactividad en el mundo virtual suelen ser muy pocos, y muchos siguen siendo parte de la virtualidad en otras pantallas y/o plataformas. Es decir, muchos de los momentos en que no están jugando al LoL, igual se encuentran interactuando en otras plataformas, principalmente youtube e instagram. Cuando se encuentran husmeando redes sociales, siguen en la quietud de la silla, a lo sumo el único que fumaba en el grupo llegaba a pararse junto a la ventana para poder expulsar el humo al exterior del cuarto mientras scrolleaba.

Los escasos momentos en los cuales salieron completamente del mundo virtual, realizaron actividades como ir al baño, utilizar sus motocicletas para ir a comprar una coca cola y cigarrillos, salir un momento del quincho para tomar aire y volver a entrar, jugar un rato con la bolsa de boxeo que se encuentra colgada del techo del quincho y calentar agua en la pava eléctrica. Los momentos en los cuales se alejaron de las pantallas se caracterizaron por ser momentos cortos y muchas veces muy necesarios.

Además, estos intervalos fuera de la virtualidad no se daban en todo el grupo en simultáneo, sino más bien, de a uno. Un integrante del grupo al final de la partida decidía que era necesario ir al baño antes de integrarse de nuevo al juego. Los lapsos de tiempos en los que no jugaban se caracterizaban por la necesidad de realizar otras actividades vitales para su

organismo. Los insumos necesarios (los que no se compran en el momento como la Coca Cola) se traen de la casa.

En cuanto al tema de la alimentación, siempre había un paquete de galletitas 9 de Oro abierto en la mesa, del cual agarraban mientras tomaban mates y transitaban el juego. Los mates se encontraban muy distanciados unos de otros, ya que el dueño de casa cebaba el mate cuando el juego le daba un tiempo y lo dejaba al lado de otro integrante del grupo para que lo tomara cuando el juego le diera un tiempo. Entonces, la injerencia de esta infusión se encontraba determinada por la disponibilidad de tiempo que le habilitaba el juego.

d. Sedentarismo en horas de juego

Durante el transcurso de las reuniones de juegos, quienes deciden participar dentro de esta esfera del LoL se convierten en una especie de actores sedentarios. Su movilidad durante todas las horas que permanecen juntos es casi nula. Sus movimientos los realizan dentro del juego, como si estuvieran ahí dentro. Las horas pasan y los adolescentes parecen no sentir las, como una suerte de congelamiento del tiempo.

La movilidad es acotada y la rotación de lugares es nula. Las sillas parecen estar designadas para quienes ocuparon ese lugar al llegar y expandieron allí sus dispositivos electrónicos que les permitieron adentrarse en su esfera virtual. La movilidad se limita, a grandes rasgos entonces, a la necesidad de ir al baño, de recargar el mate, tomar un poco de aire y de comprar cigarrillos para fumar.

El día en que transcurrió la observación no participante era una noche de febrero en Entre Ríos, donde todavía las temperaturas son muy altas. En el lugar hacía calor, sin embargo, el clima y las temperaturas no parecen afectar a los participantes, o bien no tienen el empuje o la iniciativa necesarias para ir a prender el ventilador. Los factores externos al juego o a sus

necesidades vitales no parecen importarles lo suficiente como para tomarse el tiempo de hacerlo.

e. Análisis del grupo y la posible aleatoriedad.

Los grupos se encuentran compuestos por adolescentes que se conocen entre sí y que poseen algún tipo de vínculo. Dos de los presentes poseían un vínculo familiar y los otros dos estaban vinculados con el dueño de casa por una relación de amistad forjada en el instituto escolar. Además, dos de ellos eran amigos de la infancia y los tres oriundos de la ciudad de Crespo viven en el mismo barrio.

Generalmente, cuando el objetivo principal es juntarse a jugar videojuegos, en las reuniones predomina el género masculino. Si bien no podemos afirmar que un 100% está integrado por hombres, los sujetos afirman no recordar la presencia de una mujer en ninguna de sus reuniones de juegos. Por lo tanto, suele ser reuniones de hombres que tienen ganas de compartir el tiempo juntos y jugar videojuegos. Cabe aclarar que los integrantes del grupo evidenciaron en sus encuestas que no les molesta la presencia de mujeres en sus reuniones y que las han invitado en reiteradas ocasiones.

Podía suceder que se incorporen a la partida otros integrantes aleatorios con quienes iban intercambiando conversaciones. Comentaban en voz alta ciertos rasgos de los participantes como "son dos brasileños" y solían aprovechar para preguntarle cosas sobre sus usos y costumbres o datos que les parecían llamativos, tales como el significado de una palabra en su idioma.

El grupo se encuentra totalmente abierto a la incorporación de otros integrantes que quieran hacerse presentes para jugar LoL, o bien que quieran unirse virtualmente. No se evidencia ningún tipo de discriminación en cuanto a la selección de equipos. Se encuentran muy

predispuestos a conocer personas muy diversas, a compartir entre ellos peculiaridades y a aprender sobre diversos temas tanto personales como del juego.

La interacción y la sociabilidad a través de los videojuegos se vuelve inevitable. En este sentido, en la clasificación MOBA¹⁶ la comunicación e interacción entre los jugadores del mismo equipo es indispensable para alcanzar la victoria, y eso es lo que más dificultoso resulta para los usuarios menos acostumbrados a este tipo de juego. Los juegos MOBA, además de centrarse en la estrategia y desarrollo de cada personaje en particular, hacen gran hincapié en el juego cooperativo y el combate en equipos. De esta manera, los grupos son muy importantes para el desarrollo de las partidas.

f. Análisis de las encuestas particulares

Una vez realizada y analizada la observación no participante, se llevaron a cabo en momentos separados 4 encuestas simples de google forms para analizar preferencias, comportamientos y hábitos de los sujetos analizados. Todos los integrantes cumplen el requisito de edad entre 12 y 18 años y todos nacieron y residen en la provincia de Entre Ríos, el resultado de las encuestas se puede ver reflejado en los anexos de este trabajo.

Como se mencionó en las descripciones de los participantes en el capítulo 1, el "Sujeto 1", tiene 17 años y es el anfitrión de la casa. Suele jugar entre 4 y 6 horas videojuegos por día, aunque también suele practicar actividades recreativas como Kung Fu. Sus géneros musicales favoritos son el Trap, reggaeton, cumbia y el Rock. No es muy aplicado en la escuela.

El "Sujeto 2" es un adolescente de 15 años primo del Sujeto 1. Vive en un pueblo llamado Hernandez y viaja en vacaciones de verano a visitar a su primo. Suele jugar videojuegos

¹⁶ Definidos en el Marco Teórico, sección: League of legends

entre 2 a 4 horas diarias, aunque también disfruta de jugar al voley hace varios años. Llegando a formar parte del equipo de la selección de menores de vóley entrerriano. En general escucha géneros musicales como Trap, Reggaeton y Rock. Posee buenas calificaciones en la Escuela Secundaria a la que asiste.

El "Sujeto 3", tiene 17 años y vive a pocos metros de la casa del *Sujeto 1*. Juega videojuegos entre 4 o 6 horas diarias. En sus tiempos libres realiza actividades con su novia, toca la guitarra, le realiza mantenimiento a su motocicleta y se junta con sus amigos. Escucha todo tipo de géneros musicales dependiendo de la ocasión. No es aplicado en sus estudios.

Por último, el "Sujeto 4" tiene 16 años y también vive en cercanía a la casa del *Sujeto 1*. En sus tiempos libres se junta con sus amigos y juega videojuegos, llegando a jugar según él más de seis horas diarias. Suele escuchar principalmente reggaeton. No se considera muy aplicado en sus estudios.

Tres de los sujetos (1, 3 y 4) concurren al mismo Instituto Escolar, la Secundaria "Instituto Comercial Crespo", el sujeto restante no pertenece a la misma localidad de los otros tres sino que es el primo del anfitrión que se encontraba de vacaciones en su casa. Además, todos coinciden en que si admiten mujeres en sus grupos de videojuegos, es más que hasta han invitado a sus reuniones de videojuegos.

En las encuestas en general, la respuesta a "¿Qué otros videojuegos además de LoL suelen jugar?" fue muy similar: Fifa 20, Gta V y Fortnite fueron los tres más nombrados entre los 4 participantes. Otras respuestas que coincidieron mayormente fueron que la totalidad de los encuestados prefieren jugar acompañados y no solos, y que además les gusta jugar con amigos pero también pueden aceptar en el grupo personas aleatorias.

Al preguntarles si veían tutoriales o presenciaban partidos de otros gamers, solo dos de ellos (sujeto 1 y 2) declaran mirar algún tipo de tutoriales o videos de profesionales. Ninguno de ellos forman parte de fandoms o comunidades específicas sobre el LoL en otras plataformas. Interactúan con sus pares directamente en el transcurso del juego mediante el chat o el altavoz del auricular.

A la pregunta "¿Suelen transmitir en vivo mientras se juntan a jugar?", todos los integrantes del grupo respondieron que sí. Todos afirman haber presenciado una reunión en grupo para jugar videojuegos en donde alguien haya iniciado una transmisión en vivo y hayan interactuado con otras personas externas a la sala. En general, además declararon de distintas maneras que prefieren jugar en lugares donde personas externas al juego no los interrumpen, un lugar solo de ellos donde no haya adultos ni niños.

Por último, en cuanto a posesión de dispositivos, todos cuentan con un celular, de mejor o peor calidad pero tienen uno en fin. Tres de los cuatro poseen acceso a una computadora y solo dos tienen playstation. Por lo cual podríamos decir que la playstation es un bien de lujo frente a los celulares que son de común acceso para todos.



Universidad de
San Andrés

4. Hallazgos finales

Al iniciar con la observación la pregunta que más resonaba fue: ¿Cuál era la necesidad de juntarse en el mismo lugar físico siendo que la virtualidad les permitía realizar la misma práctica a la distancia? Y más aún cuando la mayor parte del tiempo interactúan dentro de su esfera virtual y solo dialogan mediante el uso de auriculares.

A medida que transcurría la observación no participante se podía notar que la presencia de todos en el mismo lugar físico iba más allá de solo juntarse a jugar al LoL en la casa de un compañero. Tenía que ver también con la necesidad de no sentir que están solos, con compartir un hobby con otras personas que comparten sus mismas prácticas y que se transforman en sus amigos.

Compartir una práctica con un mismo grupo implica generar pertenencia a ese grupo. En la adolescencia que es un período muy difícil de atravesar para muchos, tener motivos para compartir momentos con compañeros significa generar pertenencia a un grupo. Con quienes saben que pueden hablar el mismo lenguaje y que en cierto modo no van a estar solos en la cotidianidad, por ejemplo.

El horario en el que se reúne también tiene que ver con el crecimiento y la diferenciación de la niñez cuando debían acostarse por las noches a dormir. La noche es un momento donde los padres descansan después de días agotadores de trabajo y de otras obligaciones, es el momento perfecto para los adolescentes para demostrar que se encuentran en una etapa en la que solo ellos pueden pasar toda la noche despiertos jugando videojuegos.

La adolescencia es ese paso entre la niñez y la no niñez, los adolescentes tienen la necesidad de marcar que ya no son niños, pero a su vez aún siguen adoptando prácticas

que no quieren abandonar de la infancia. Entre ellas por ejemplo la necesidad de juntarse a jugar largas horas con sus amigos, la idea de grupo que juega sigue estando presente en esta etapa. Entonces el vínculo con prácticas de su niñez resulta casi inevitable aunque ellos quieran marcar que salieron de esa etapa.

Tal como se observó, el grupo se encuentra unido por una búsqueda de pertenencia a un grupo y por que comparten las mismas prácticas. Pero una vez juntos en el mismo lugar físico, parecen estar la mayor cantidad del tiempo inmersos en su propia esfera virtual. De esta manera, los adolescentes se pierden en su propia esfera virtual gracias a los dispositivos que poseen, pero a su vez se encuentran todos nuevamente en la misma plataforma para formar parte todos juntos del mismo mundo virtual.

Es decir, los adolescentes juntos en el mundo real se aíslan en su propia esfera virtual para reunirse nuevamente y compartir el mismo mundo virtual. Como mencionaba antes, el aislamiento de los jóvenes estando en grupo es gracias, en gran parte, a los dispositivos que se los permiten. La presencia de una computadora y de los auriculares ayudan a que puedan sumergirse y sentir que se encuentran allí adentro. Ver lo que sucede dentro de esa plataforma, oír lo que tus amigos comentan sobre lo que sucede ahí adentro y contestarles a ti también contribuye a formar la propia esfera virtual.

Es meritorio resaltar que los auriculares lograron durante esta reunión anular el sonido ambiente y las voces que dialogaban para permitir que los jóvenes sientan que se estaban comunicando a través de la plataforma y que ello los incite a hablar la jerga que el videojuego propone. En este sentido también cabe destacar el rol de la plataforma, el juego LoL les permite a los usuarios estar conectados por más que se encuentren del otro lado del mundo, les permite dialogar entre sí, formar grupos, compartir chat y todas esas condiciones

que generan que los adolescentes sientan que son parte de ese mundo virtual que se constituye como tal.

Es importante destacar también que la manera de comunicarse es acorde al juego y se adapta a las definiciones que este propone, requiere por parte de los jugadores saber como designar cada cosa según el juego e incita a que te comuniques con tus pares usando esas palabras específicas. Por ejemplo, los nombres de las armas, las habilidades adquiridas, la vestimenta, los movimientos, nombres de personajes, la ubicación de los lugares, son algunas de las cosas que más nombran a la hora de hablar con los demás integrantes del grupo de juego sobre lo que sucede en la partida. Estos conceptos específicos también te indican pertenencia al grupo, todos hablan el mismo idioma y se pueden comunicar entre sí.

Los adolescentes se encuentran la mayor parte del tiempo en contacto con las diversas plataformas que se han expuesto anteriormente, principalmente LoL, Youtube, Spotify, Instagram, Twitter, WhatsApp y FIFA. En la observación no participante se puede notar que los jóvenes se encuentran por lo menos el 70% del tiempo inmersos totalmente en la plataforma LoL. En sus momentos de ocio del juego, muchas veces siguen scrolleando, jugando o buscando datos en otras plataformas.

Cuando en realidad descansan de las plataformas y la virtualidad es cuando realmente tienen alguna necesidad básica o relevante para ellos que cubrir, como lo es ir al baño, comer algo, preparar el mate, ir a comprar cigarrillo o fumar. Muchas veces para comer y tomar mates ni siquiera paran, sino más bien comen las galletitas que están en un paquete abierto en el centro de la mesa. Para fumar si solían asomarse a la ventana o bien aprovechar para salir a tomar aire, igualmente cabe destacar que solo uno de ellos fuma.

En cuanto al LoL como medio para la comunicación entre adolescentes, es un gran medio por el cual pueden interactuar tanto con sus amigos y compañeros como con desconocidos.

Esto puede ser contraproducente por la seguridad de los jóvenes, pero también puede ser muy útil en el sentido de que muchas veces se interesan en aprender los usos y costumbres de otros adolescentes que se encuentran en distintos lugares geográficos. Parecen no preocuparse por la vergüenza o la timidez a la hora de interactuar, en ese sentido puede ser muy productivo para el crecimiento propio de los jóvenes.

También podemos notar que mientras juegan LoL los jóvenes se encuentran muy quietos en sus lugares, inmersos en su pequeño mundo virtual, interactuando y socializando en él, perdiendo la sociabilidad en el mundo real. Cabe destacar que la observación no participante llevada a cabo el día uno de febrero del año veinte-veinte en la ciudad de Crespo tuvo una duración de nueve horas y media aproximadamente. Desde aproximadamente las 21:00 horas cuando terminaron de llegar los integrantes del grupo, extendiéndose hasta las 6:30 de la mañana aproximadamente cuando se terminaron de retirar todos a dormir. Dejando por sentado en este trabajo el análisis de las actitudes que se observaron durante ese periodo de tiempo.

A modo de cierre

Universidad de
San Andrés

No es novedad que actualmente la industria del videojuego se encuentra muy presente en la vida cotidiana de niños, adolescentes y adultos. A nivel mundial, la audiencia total de deportes electrónicos crecerá a 495.0 millones de personas en 2020. El mercado de videojuegos en Argentina es el tercer mercado más grande de Latinoamérica con 19 millones de usuarios.¹⁷

Los videojuegos son una industria cultural con gran relevancia actualmente y al ser el LoL puramente social, donde se busca la interacción, no es sorpresa que sea el juego que eligen

¹⁷ Información exployada en el Marco teórico: La industria del videojuego

los adolescentes para jugar en comunidad. No resulta sorprendente que elijan frecuentar el mismo lugar físico para establecer juntos la construcción de una esfera virtual particular (pero conectados) en esta plataforma de videojuegos.

Por último, este trabajo nació por el asombro al ver como mis sobrinos (de 14 y 16 años) convocaban a su grupo de amigos a realizar estas prácticas que buscan mantener el hecho de juntarse físicamente con un grupo pero sin desconectarse de los videojuegos. Juntos físicamente pero aislados desde distintos dispositivos, porque aún necesitan ver que poseen un grupo de pertenencia con quienes reunirse y socializar inmersos en el juego, con un fin en común que es el de ganar.



Universidad de
San Andrés

5. Discusiones posteriores a esta investigación

En cuanto a proyecciones futuras de este trabajo, quedan propuestos los siguientes temas que podrían llegar a conformarse en grandes discusiones tanto en el presente como en el futuro. Los videojuegos han desarrollado gran potencial tanto a nivel económico como a nivel comunicacional y por lo tanto merecen un lugar en nuestra agenda de investigación. Es interesante ver cuánto tienen para ofrecer, el gran alcance que tienen en la población y lo carenciado que sigue este campo en cuanto a investigaciones académicas. Propongo una serie de títulos que me parecen totalmente relevantes para su posterior discusión.

En primer lugar, siguiendo las tendencias del presente y del futuro parece pertinente realizar un análisis de género en el ámbito de los videojuegos, tanto en la presencia femenina en la industria como sus potencialidades. Como se analiza en el artículo "El impacto social de League of Legends en Corea del Sur"¹⁸ Desiré García Callealta enuncia que las mujeres en League of Legends, en números generales, son apenas un 10% del total de jugadores de League of Legends en el mundo. Sin embargo, en Corea existen equipos profesionales de jugadoras que, aunque no llegan a alcanzar la fama ni el nivel de sus homólogos varones, ganan a muchos equipos del resto del mundo (2016).

También considerando que este trabajo está orientado a videojuegos que se juegan desde computadoras o consolas y que te incitan a jugar muchas horas el mismo juego. Al cerrar este trabajo propongo preguntarse porque en este grupo que se reunió solo se encontraban reunidos hombres ¿es una cuestión cultural de las reuniones nocturnas? ¿Es una falta de interés del género femenino a realizar estas prácticas? ¿Es una falta de invitación?

¹⁸ <https://url2.cl/1Ksra>. Última visita 28/06/2020

Otra posible investigación futura que resultaría de gran interés sería el análisis del comportamiento de los adolescentes ante la ausencia de rutina, de clases y de actividades extracurriculares. Aplicado, por ejemplo, a la situación de cuarentena frente al COVID 19. Como todos sabemos, los trabajos literarios y artísticos se encuentran fuertemente determinados por el contexto en el cual se realizan. Este trabajo no es la excepción, si bien la observación no participante se realizó antes de comenzar a transitar este camino de cuarentena global determinado por la pandemia del Covid-19, es inevitable pensar en qué sucede con los adolescentes y los videojuegos en este contexto. Al parecer, esta situación que se observó y se analizó a lo largo de este trabajo, se vuelve cotidiana con la ausencia de clases presenciales.

Los adolescentes parecen vivir en una suerte de fin de semana diario en Entre Ríos y ello les da la libertad de jugar videojuegos hasta altas horas de la madrugada a diario. De esta manera su sueño parece estar determinado por el fin del juego y cambiado a la inversa de niños y adultos. La falta de una rutina en días de semana volvió todos los días iguales y potenció el uso de plataformas y dispositivos.

Por otro lado, en cuanto a la industria del videojuego en sí parece enriquecedor proponer como futuro análisis en profundidad los millonarios torneos de LoL. No es una novedad que ahora jugando videojuegos también podemos ganar mucho dinero si nos convertimos en profesionales. Como se hacía mención en el marco teórico de este trabajo, el LoL es uno de los videojuegos que mayor facilidad te da para convertirte en profesional e ingresar en los millonarios torneos anuales. Estas ligas y torneos se encuentran situadas por zonas geográficas y mueven gran cantidad de divisas a nivel mundial.

Además, estos campeonatos son muy concurridos por el público en general quienes los suelen seguir con fervor. Sin contar las transmisiones en vivo, la publicidad y todo lo que

este tipo de eventos permiten. El videojuego se constituye como una industria cultural muy fuerte que estamos ignorando por completo.

De la mano de lo anteriormente mencionado surgen las plataformas de streaming, las comunidades en redes sociales y todas las maneras secundarias de interacción con los videojuegos. Este es otro mundo cada vez más emergente que la investigación ha olvidado por completo. Las nuevas formas de ocio en los millennials, quienes eligen compartir sus prácticas con la comunidad (y la falta de exploración de este concepto adaptado al mundo de los videojuegos), quienes día a día usan los videojuegos y en algunos casos se convierten en gamers profesionales reconocidos, suelen generar, a través de redes sociales, el acompañamiento de muchos otros jugadores. Las comunidades de jugadores son muy usadas para la conexión entre ellos. La publicidad y merchandising es un recurso muy utilizado por los gamers.

Por último, un tema que sacudió a toda la comunidad olímpica y que muchos ignoran, como lo es la inclusión de los e-sports en los futuros Juegos Olímpicos es un gran material para análisis. La consideración de los videojuegos al ámbito olímpico trae consigo grandes polémicas sobre si reconocerlos como deportes e integrarlos al COI (comité olímpico internacional). Los e-Sports¹⁹ son un área de los videojuegos en donde los jugadores, en especial quienes utilizan la computadora, se especializan en un juego en específico y como grupo, compiten en torneos. Estos equipos, al igual que cualquier otro equipo de otro deporte, tienen patrocinadores, entrenan a diario, ganan sueldo, tienen horario de oficina y compiten con el fin de ser los primeros a nivel local y más adelante a nivel nacional.

Tal como se anuncia en el "Olympism in action forum"²⁰ el 6 de octubre de 2018, los jugadores de videojuegos al igual que los deportistas olímpicos siguen una serie de preparaciones en la vida diaria, donde tanto la aptitud física como la mental juegan un rol de

¹⁹ <https://url2.cl/XiT2V>. Última visita 28/06/2020

²⁰ <https://www.olympic.org/olympism-in-action/new-frontiers-esports>, Última visita 28/06/2020

gran importancia para la competencia. Pensando en el futuro del deporte, con el alcance que tienen los e-Sports en cuanto a espectadores, las diversas maneras de streaming y las similitudes que poseen con deportistas de otras índoles, al tratarse de un juego enfocado en la competición puede llegar a ser considerado en el futuro un posible deporte olímpico.



Universidad de
San Andrés

6. Bibliografía de referencia

Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 115-119.

Bertran, E., & Chamarro, A. (2016). Video Jugadores de League of Legends: El papel de la pasión en el uso abusivo y en el rendimiento. *Adicciones*, 28(1), 28-34.

Bustamante, E. (2009). De las industrias culturales al entretenimiento. La creatividad, la innovación... Viejos y nuevos señuelos para la investigación de la cultura. *Diálogos de la Comunicación*, 78, 1-25.

Campos, G., & Martínez, N. E. L. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.

Cook, D. (2007). The chemistry of game design.(2007). URL: <http://www.gamasutra.com>.

Recuperado de:

https://www.gamasutra.com/view/feature/129948/the_chemistry_of_game_design.php?page=2

Corral, E. M. (2010). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, (80), 7.

Corral, E. M. (2012). ¿ Puede considerarse el videojuego como el octavo arte?: Una discusión desde la sociología del arte. In *Crisis y cambios en la sociedad contemporánea: comunicación y problemas sociales* (pp. 169-183). Fragua.

Dong, L. (2019). La localización de videojuegos en China: estudio de caso de la traducción de League of Legends.

García Callealta, D. (2016). El impacto social de League of Legends en Corea del Sur.

Geertz, C. (2003). "Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura" y "Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Bali", en *La interpretación de las culturas*, España, Gedisa. Recuperado:
<http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/t1.%20Geertz%2C%20la%20interpretacion.pdf>

Goldberg, H. (2011). *All your base are belong to us: how 50 years of videogames conquered pop culture*. Three Rivers Press (CA).

Grünvogel, S. M. (2005). Formal models and game design. *Game Studies*, 5(1), 1-9.

Herrero, P. P., & Rodríguez, M. G. (2006). Antropología del periodismo: la observación no participante en una revista de alta gama. *Comunicación y pluralismo*, (1), 99-125.

Horkheimer, M., & Adorno, W. T. (1998). *Dialéctica de la ilustración Fragmentos filosóficos*, introducción y traducción: Juan José. Sánchez. 3a. edición, Trotta.

Koster, R. (2005). *Theory of Fun for Game Designers*.

Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. Á. (2018). Exploring player experience in ranked league of legends. *Behaviour & Information Technology*, 37(12), 1224-1236.

Neto, A. S. (2001). Virtual Worlds, Real Minds: an investigation about children, videogames and cognition. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 3143-3146). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Piñuel, J. L., & Lozano, C. (2006). *Ensayo general sobre la comunicación* (Vol. 47). Grupo Planeta (GBS).

Rafaeli, S. (1988). From new media to communication. *Sage annual review of communication research: Advancing communication science*, 16, 110-134.

Rivero, I. V. (2018). Dimensiones para pensar el juego como práctica de vida saludable y derecho de la infancia. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 4(1), 203-229.

Rodríguez Uscátegui, M. (2019). El streaming y nuevas formas de consumo en videojuegos.

Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.

Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *Game Studies*, 8(2), n.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación* (Vol. 1). Barcelona: Paidós.

Zallo, R. (1988). *Economía de la comunicación y la cultura* (Vol. 3). Ediciones Akal.

a. Otras fuentes consultadas:

“¿Qué son los mundiales de League of Legends?”. Disponible en:

<http://ecetia.com/2014/08/mundial-league-of-legends-significado>.

@RAEinforma. (18 de enero de 2018). Definición de Gamer, recuperado de Twitter:

<https://twitter.com/RAEinforma/status/951092211340447745>

29ª Fiesta Nacional de la Avicultura. Sitio web: <https://fnacrespo.com.ar/historia/>

Anderton, K. (26 de Junio de 2019). "The Business Of Video Games: Market Share For Gaming Platforms in 2019 [Infographic]". Forbes. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/kevinanderton/2019/06/26/the-business-of-video-games-market-share-for-gaming-platforms-in-2019-infographic/#729f005f7b25>

Artículo en Buenos Aires Times. (29 de Agosto de 2019). "Argentina has the third-largest video games market in Latin America". Recuperado de: <https://www.batimes.com.ar/news/argentina/argentina-third-largest-market-in-the-region-as-october-gaming-expo-racks-in-early-cash.phtml>

Foro Olimpismo en Acción. (6 de Octubre de 2018). "WORKING ZONE 12A, New Frontiers: ESPORTS". Recuperado de: <https://www.olympic.org/olympism-in-action/new-frontiers-esports>

League of Legends - España. (11 de Agosto de 2017). "¿Qué es League of Legends?". Disponible en: <https://youtu.be/mdxKtrjwoxs>

Market Analysis Report. (Mayo 2020). "Video Game Market Size, Share & Trends Analysis Report By Device (Console, Mobile, Computer), By Type (Online, Offline), By Region, And Segment Forecasts, 2020 - 2027". Disponible en: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market>

Newzoo Global Esports Market Report 2020 (s. f.). Recuperado de: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>

Oulton, M. L. (5 de Febrero de 2016). "¿Por qué son obras de arte los videojuegos?". Charla Ted. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IO6X1nZuAOc>

Página de INDEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos). República Argentina.

Recuperado de: <https://www.indec.gob.ar/indec/web/Nivel3-Tema-2-41>

Página Oficial de League of Legends. Sitio web:

https://play.euw.leagueoflegends.com/es_ES

Portal Turístico Provincial. (s. f.). "La Ciudad de Crespo, Entre Ríos". Disponible en:

<https://www.turismoentrerios.com/crespo/laciudad.htm>

Snider, M. (15 de Octubre de 2019). "After a decade, 'League of Legends' remains at the top of its game". Disponible en:

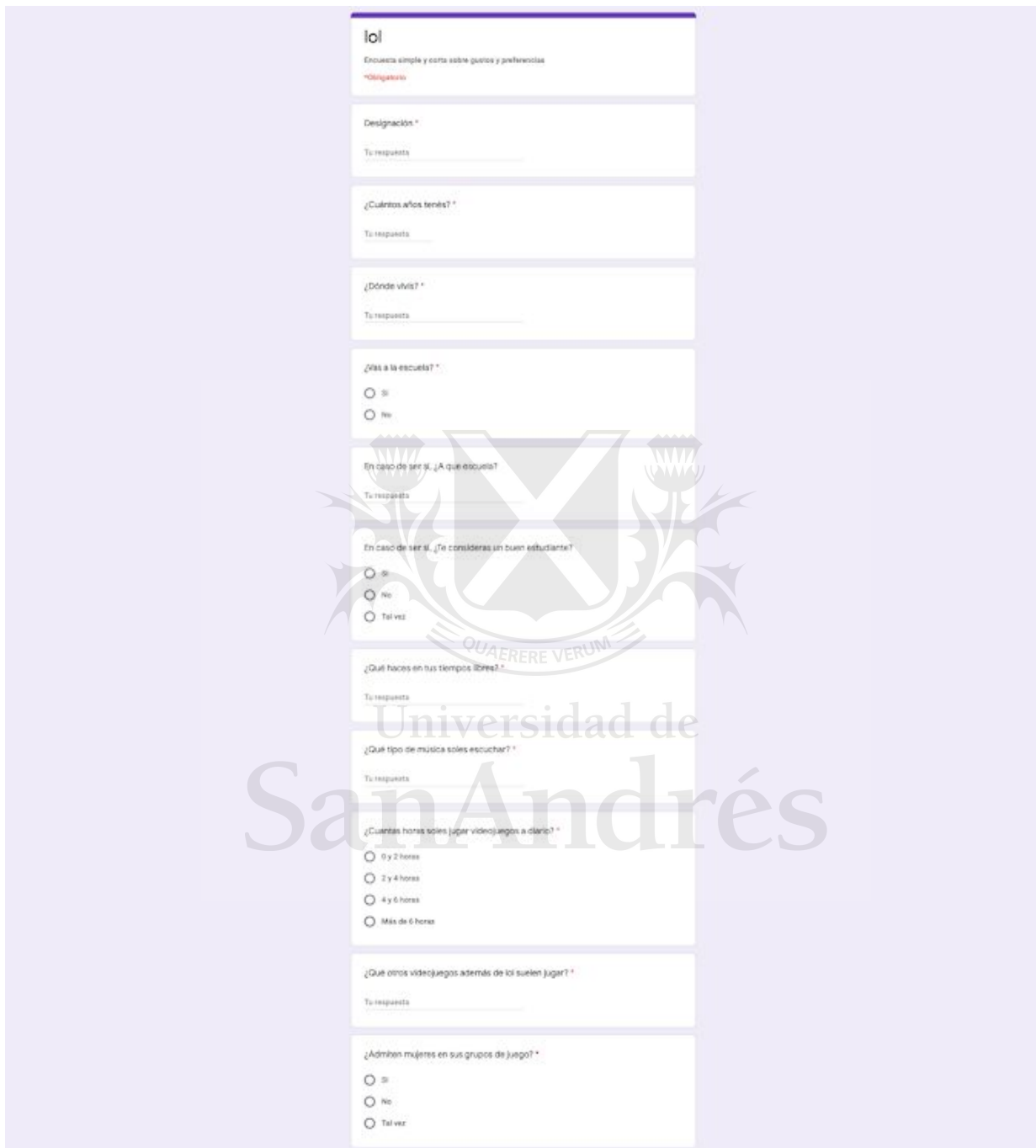
<https://www.usatoday.com/story/tech/gaming/2019/10/15/online-video-game-league-legends-turns-10-looks-future/3930899002/>



Universidad de
San Andrés

7. Anexos:

Anexo 1: Vista previa de la encuesta



lol

Encuesta simple y corta sobre gustos y preferencias

Obligatorio

Designación *

Tu respuesta _____

¿Cuántos años tenés? *

Tu respuesta _____

¿Dónde vivís? *

Tu respuesta _____

¿Vas a la escuela? *

Sí

No

En caso de ser sí, ¿A qué escuela?

Tu respuesta _____

En caso de ser sí, ¿Te consideras un buen estudiante? *

Sí

No

Tal vez

¿Qué haces en tus tiempos libres? *

Tu respuesta _____

¿Qué tipo de música soles escuchar? *

Tu respuesta _____

¿Cuántas horas soles jugar videojuegos a diario? *

0 y 2 horas

2 y 4 horas

4 y 6 horas

Más de 6 horas

¿Que otros videojuegos además de lol suelen jugar? *

Tu respuesta _____

¿Admíran mujeres en sus grupos de juego? *

Sí

No

Tal vez

Universidad de San Andrés

¿Sueñen imitarlos? *

- Sí
- No
- Tal vez

¿Preferen jugar con sus amigos o con gente random? *

- Amigos
- Randoms
- Prefiero amigos pero podemos aceptar randoms
- Me da igual

¿Preferen jugar solo o acompañado? *

- Solo
- Acompañado

¿Miran algún tipo de tutoriales o videos de profesionales? *

- Sí
- No
- Tal vez

¿Formas parte de fancloms o comunidades? *

- Sí
- No

¿Sueñen transmitir en vivo mientras se juegan a jugar? *

- Sí
- No

Si la respuesta es sí, ¿Prefieren jugar con las personas que están en el vivo?

- Sí
- No
- Tal vez

¿Preferen jugar en un lugar aislado o en presencia de público? *

- Aislado
- Público
- De igual

¿Tenes celular? *

- Sí
- No

¿Tenes computadora? *

- Sí
- No

¿Tenes PlayStation? *

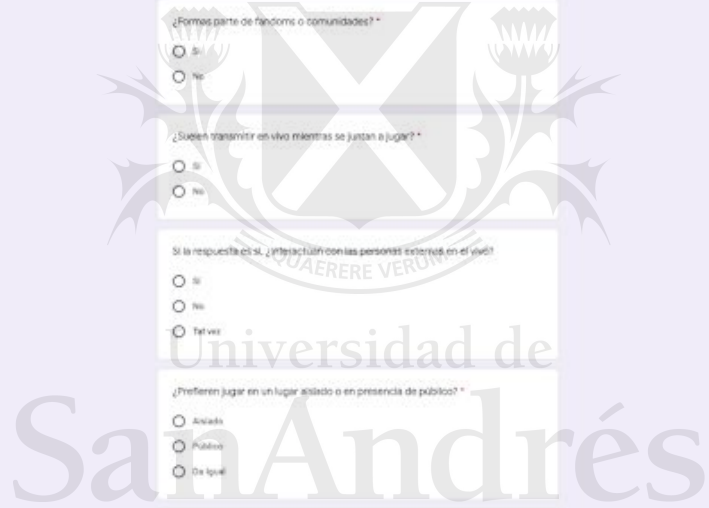
- Sí
- No

Enviar

Nota: todos los correos se envían a través de Formularios de Google.

El formulario se envía en inglés. [Ayuda](#) [Contactar](#)

Google Formularios



Anexo 2: Respuestas de la encuesta simple

Preguntas	Sujeto 1	Sujeto 2	Sujeto 3	Sujeto 4
Marca temporal	25/4/2020 11:04:58	25/4/2020 14:06:36	25/4/2020 16:10:23	25/4/2020 18:21:15
¿Cuántos años tenés?	17	15	17	16
¿Dónde vivís?	Crespo	Hernández	Crespo	Crespo
¿Vas a la escuela?	Sí	Sí	Sí	Sí
En caso de ser sí, ¿A qué escuela?	Instituto Comercial Crespo	Escuela Secundaria Doctor Sabá Z. Hernández	Instituto Comercial Crespo	Instituto Comercial Crespo
En caso de ser si, ¿Te consideras un buen estudiante?	No	Sí	No	No
¿Qué haces en tus tiempos libres?	Kung Fú	Voley	Veo a mi novia, toco la guitarra, arreglo la moto y me junto con sus amigos.	Me junto con amigos y juego videojuegos
¿Qué tipo de música sueles escuchar?	Trap, reggaeton, cumbia y el Rock	Trap, Reggaeton y Rock	De todo, depende el día	Reggaeton
¿Cuántas horas sueles jugar videojuegos a diario?	4 y 6 horas	2 y 4 horas	2 y 4 horas	Más de 6 horas
¿Qué otros videojuegos además de LoL suelen jugar?	Fifa 20, Gta V y Fortnite	GtA, Fifa y Fortnite	Fifa y Fortnite	GtA, Fortnite Y FIFA
¿Admiten mujeres en sus grupos de juego?	Sí	Sí	Sí	Sí
¿Suelen invitarlas?	Sí	Tal vez	Si	Tal vez
¿Preferís jugar con tus amigos o con gente random?	Prefiero amigos pero podemos aceptar randoms	Me da igual	Me da igual	Amigos
¿Preferís jugar solo o	Acompañado	Acompañado	Acompañad	Acompañado

acompañado?			o	
¿Miran algún tipo de tutoriales o videos de profesionales?	Si	Si	No	No
¿Formas parte de fandoms o comunidades?	No	No	No	No
¿Suelen transmitir en vivo mientras se juntan a jugar?	Si	Si	Si	Si
Si la respuesta es sí, ¿interactúan con las personas externas en el vivo?	Si	Si	Si	Tal vez
¿Prefieren jugar en un lugar aislado o en presencia de público?	Aislado	Aislado	Aislado	Aislado
¿Tenés celular?	Si	Si	Si	Si
¿Tenés computadora?	Si	Si	No	Si
¿Tenés PlayStation?	Si	Si	No	No



Universidad de
San Andrés