

# DISCONTINUIDADES CULTURALES EN LOS PROCESOS DE PROFESIONALIZACIÓN GAMER

Daniel Alonso Hernández



## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN: HUMANO JUGUETÓN Y JUGOSO</b>	<b>3</b>
<b>2. EL SER HUMANO COMO JUGUETÓN NATO</b>	<b>4</b>
a. Jugar	5
b. El caso Villegas de Logroño	8
<b>3. MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO</b>	<b>16</b>
<b>4. JUGAR NO SIEMPRE ES UN JUEGO. LA PROFESIONALIZACIÓN DEL GAMER, EL JUEGO Y EL AGÓN EN LOS ESPACIOS VIRTUALES</b>	<b>19</b>
a. Formas de profesionalización gamer	22
b. El StarCraft en Corea del Sur	31
c. La circulación de artefactos	34
d. Los artefactos y la circulación por internet	37
<b>5. ÚTERO GAMER</b>	<b>41</b>
a. Las “espumas” y la “atmósfera cultural” de los gamers	41
b. Retroalimentaciones	45
<b>6. GESTACIÓN GAMER. DESCRIPCIONES ETNOGRÁFICAS</b>	<b>57</b>
a. Articulación de la disposición gamer	57
b. Incorporaciones	59
c. Liminalidades y saltos	60
d. Adensamientos	65
e. Periferias	69
f. Discontinuidades culturales con implicaciones en la transparencia paternofamiliar de la salud y la seguridad	74
g. El gamer entre la salud y la enfermedad	77
h. Justificaciones e intersubjetividad: la batalla por la salud o la enfermedad entre la comunidad de práctica gamer y otros entornos entrelazados	89
i. Oportunidades	91
j. Rutinas	91
k. Meritocracias	92
l. Sacrificios	92
<b>7. CONCLUSIONES Y POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>95</b>
<b>8. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>98</b>

## INTRODUCCIÓN: HUMANO JUGUETÓN Y JUGOSO

Cuando planteé que mi investigación principal como antropólogo iba a consistir en estudiar a las personas que juegan y que reciben un salario a cambio, todavía no había superado ni un curso completo del Grado. Recuerdo que, al iniciar aquel verano, me puse en contacto con un profesor para preguntarle qué narices había que hacer en el campo, en qué consistía observar, porque quería empezar a ser antropólogo ya y desplazarme a un lugar repleto de personas conectadas por los videojuegos, un evento de tres días: mañana, tarde y noche.

El profesor hizo lo que pudo con mi ingenuidad. Me dio algunas pautas de cómo acumular y archivar la información de manera sistemática y me señaló que después de obtenerla la reservase unos años.

En el campo sentí que más o menos había hecho el ridículo, aunque creo que la gente no se daba cuenta. Incluso hice algunos contactos que me vinculaban con otros lugares ajenos al evento, pero conectados con la problemática que hoy en día estudio. Hice un montón de dibujos, preguntas a gente aleatoria, escuché a empresarios, gamers, profesores de universidad, desarrolladores de videojuegos, conferencias de inversores. “Entrevisté” a un gamer profesional con la grabadora encendida, aunque parecía que me hablaba en chino, diciendo algo de un “Split”, que se sentía “focuseado” en la mayoría de las partidas, de que estaba esperando a la próxima “season” para cambiar sus “macros”. Creo que ese joven se estaba dando cuenta de que era un Neandertal consumiendo su oxígeno, pero era tan amable que no se quiso mofar, porque yo quería descubrir algún tipo de problema relevante para la humanidad y mis preguntas se podían tirar directamente en el WC.

Durante la entrevista, no di cuenta de que una cámara de televisión me estaba grabando. A la reportera, que estaba esperando a que terminase para entrevistar al joven Fabrizio, se le agotó la paciencia, así que consideró adecuado irrumpir entre los dos con una sonrisa que no le cabía en la cara, y me pidió por favor que le dejase, que entraban en directo en veinte segundos. Noté que a Fabrizio le tocó un poco las narices que le cediese mi puesto. Escuché las preguntas que le hicieron y me subieron la autoestima. Además, el joven gamer le estaba respondiendo de la manera más robótica y premeditada posible. Se notaba que le habían realizado las mismas preguntas decenas de veces.

Tras finalizar, se dio la vuelta y volvió hacia donde estaba yo, y me dijo: *te voy a responder a sus preguntas: en referencia a la principal pregunta que me hacen todos, yo viajo*

*por el mundo y juego, se me da muy bien, soy de los mejores. Algunas veces me quedo alucinado, estoy en ciudades y países que no son el mío y la gente me para por la calle, me pide fotos o autógrafos. Pues bien, soy mileurista.* En ese momento le respondí: *no me interesa la jugosidad.* No sé por qué dije esa palabra, jugosidad. Creo que lo que quería es dejarle claro que no me interesaban los datos morbosos, iba entrenado de casa para no dar esa sensación. Él no entendió lo que quería decir con jugosidad, dificultado además metonímicamente por su origen italiano, pero vamos, que yo tampoco.

Casi seis años después revisando los dibujitos y la información recopilada me preguntaba cómo se puede conjugar fama y mileurismo en este sector, y además tenía encima de la mesa todo un ecosistema relativamente representado con el que poder planificar un proyecto de investigación.

La investigación consiste en conocer el ecosistema y descifrar los significados y relaciones que giran en torno a la profesionalización del gamer como un proceso relativamente novedoso que está penetrando en el territorio español de una manera peculiar hasta llegar al espacio riojano. Tras finalizar la investigación, puedo confirmar mis sospechas de que es un trabajo para la Antropología de la Educación y de que el asentamiento diverso de esta forma de profesionalizarse tiene grandes implicaciones socioculturales observables y conectadas en una red de relaciones. La pretensión principal es responder multidimensionalmente a estas dos preguntas: ¿De qué factores depende el progreso de un neófito en los procesos de profesionalización gamer hasta alcanzar la remuneración? ¿Por qué lo consiguen tan solo uno pocos de los miles que lo intentan?

## EL SER HUMANO COMO JUGUETÓN NATO

Con los años, he regresado varias veces a ese evento, y siempre me pareció un calco del anterior. El humano jugueteón se me resistía porque no encontraba la manera adecuada de enfocar su proceso.

Decidí reconfigurar mi trabajo para este fin actual modificando mi mirada, mi lente, mi escala, y encontré algunas respuestas, empezando por la mayor chorrada del universo. Encontrándome en la playa tumbado con unos cuantos calimochos encima, me quedé mirando ensimismado a un abuelo jugando con su nieta, que podría tener unos cinco o seis años. Estaban en frente mío jugando a las palas, ese magnífico juego en el que dos

tablerillos contrachapados con una forma circular y un mango golpean a una pelota produciendo un ruido muy característico una vez se han acordado las distancias en función del nivel de habilidad.

Pues bien, cuando la pelota se caía al suelo, el abuelo seguía el orden de una puntuación: 4-1; 5-1; 5-2. Además, en ocasiones se dejaba ganar algún punto, no obstante, no lo disimulaba. De una manera u otra le hacía saber a su nieta que le había regalado el punto, como si estuviese en juego la pérdida de su honor o algo parecido. En una ocasión me llegó a guiñar el ojo después de fallar a propósito. Me quedé petrificado diciéndome: *¿Qué sentido tiene esto? Para qué necesita un abuelo puntuar un juego tan absurdo, si no se juega nada. Su nieta no es un enemigo natural ni un rival con el que medirse, no es una persona contra la que competir, tiene cinco años maldita sea. ¿La victoria estará en hacer que el otro se agache?, ¿en el acto de rebajarse por debajo de su altura?, ¿qué narices?* Supongo que el humano es un juguetón nato. El caso es que el extrañamiento me ha proporcionado un sitio por el que empezar este trabajo.

## **JUGAR**

El juego en la literatura específica de las Ciencias Sociales se ha conseguido conceptualizar como una cualidad humana presente en todas las sociedades (Huizinga, 2002). Aunque se centra en la materia cultural, Huizinga también hace referencia al desarrollo del juego como algo previo al Homo Sapiens al estar presente en otras especies animales. En efecto, otros animales también tienen embates que van más allá de las situaciones liminales en enfrentamientos a vida o muerte para prevalecer sobre el oponente llegando hasta el final. Un término interesante es la *paidía* (Caillois, 1986) como un impulso lúdico, una expresión feliz que no se sostiene bajo una sustancia cultural reglada, una forma de juego naturalizado como manifestación vital.

Cuando al juego se le ponen reglas es cuando pasa a formar parte de la vida humana. Un rasgo característico del juego es el *agon*, también compartido por otros animales en su versión irracional y que está sobradamente ilustrado (Huizinga, 2002 [1938]; Echeverría, 1980; Caillois, 1986; Enriz, 2011). El *agon* es una contienda, un enfrentamiento, para algunos una cuestión de mérito personal al tratar del honor y de la igualdad de condiciones. Los humanos incorporamos reglas a los embates. De ahí que en la literatura sobre el juego se ofrecen múltiples clasificaciones: juegos de azar, de pelota, de destreza, canciones y juegos de palabras; juegos que se enfrentan contra uno mismo. En el juego competitivo

se gana prestigio y honor, Huizinga señala, además, que si se incorporan elementos como pudiera ser el patriotismo o la elección de un bando, las victorias y el honor también se suman al resto de miembros de del grupo<sup>1</sup> del ganador. Ganar guarda una estrecha relación con el juego según el autor.

El juego tiene otras características, fundamentalmente, su carácter lúdico se ha podido comprender como prácticas que están fuera de lo serio, de las responsabilidades de la vida cotidiana (Huizinga, 2002), el juego está dentro de la magia de estar vivos, se comienza a partir del nacimiento y las carantoñas y continúa hasta la vejez como entretenimientos varios para no perder el “hechizo” del descanso de las responsabilidades. Echeverría (1980) dice que hay tiempos "lentos" y tiempos "vacíos" que se llenan con el juego, lo que refuerza la idea de estar fuera de lo serio.

Culturalmente el juego también se puede comprender desde el concepto económico de la *incrustación* (Polanyi, 1989). El juego también tiene la capacidad de penetrar en el resto de un todo. Huizinga (2002) expresa algunos ejemplos romanos y griegos y las funciones del juego como un elemento cultural que no se puede fragmentar con independencia del resto de instituciones. Geertz (2003) durante el trabajo de campo en la sociedad balinense expone la relevancia de las riñas de gallos en las identificaciones grupales, esto se manifiesta con gran contundencia durante la escapada que tuvo el propio autor junto con su mujer de la policía colonial, situaciones habituales donde los balinenses se ponen en peligro con el propósito de persistir en su tradición con el juego. Según Geertz, las riñas influyen en el desarrollo y los aprendizajes de la gestión emocional del grupo, en el cumplimiento de las normas, en la pasión y el enamoramiento del público, en los acuerdos comunes que trascienden en la vida social más allá de las peleas. El juego construye cultura.

Más allá de las conceptualizaciones del *agon*, la contienda, el honor, la victoria, la pasión de las masas en el sentido del *juego profundo* de Geertz (2003), el juego y la competición se observa en otras facetas de la vida cotidiana en las que he puesto el foco desde mi primer extrañamiento. Voy a poner algunos ejemplos.

---

<sup>1</sup> Véanse las olimpiadas, las victorias de la selección española de fútbol en los mundiales y la gente en las calles festejando.

### *La liga de madres y padres*

Son difíciles de contar las veces que las personas de un contexto de padres, madres y crianza tienen algún comentario acerca de sus hijos que habitualmente les sitúa en una notable posición. También he escuchado ejemplos que señalan aspectos que sus hijos no han alcanzado, pero no son tan habituales, y en ocasiones han sido para justificar alguna dificultad específica.

Existe un listado de “ítems” que los niños adquieren “normotípicamente” a una edad determinada desde un punto de vista pedagógico (con X meses pronuncia X palabras: el gateo, andar, los números, conjugar, encajar, etc.). Multitud de personas se centran en ese listado para asociar y vincular relaciones biunívocas que generalmente salen de ese marco temporal en términos positivos: escuchar que un hijo diferencia los colores antes de lo esperado: “creo que es de altas capacidades”.

Dos niños y una niña están merendando en una mesa. Los chicos de una madre y la chica de otra distinta. Los dos primeros terminan el plátano con gran velocidad, la tercera va más despacio. Cuando ellos terminan el plátano les saca un cacho de bizcocho. La otra que no ha terminado todavía protesta y se pone a llorar intentando coger el bizcocho del de al lado. La madre de los dos, con cierta preocupación, señala que lo siente, para decir finalmente: “es que en esta casa ya saben que el bizcocho va después de comerse la fruta”.

En un grupo de Wasap de maestras de un colegio, una de ellas envía un vídeo de su hijo pequeñito y de cómo intentaba ponerse él solo los pantalones, destacando la intención tan temprana que tiene con eso. Una maestra, mientras otro le cuenta que su hija se está poniendo enferma todas las semanas desde que ha entrado en la guardería, le contesta que sus hijos no se pusieron enfermos nunca. Una madre muestra cómo su hijo hace encajables ordenados por las letras del alfabeto mientras la otra madre le dice: “anda, el alfabeto, ¿no es un poco pronto?”, a lo que la otra le contesta: “es que parece que ha salido muy inteligente”. Una madre me cuenta que su hijo ya gateaba a los 6 meses, y que empezó a caminar con menos de un año. Tras hacer una pequeña prueba a un padre, al que le digo: *la hija de fulanito no gatea con estos mismos meses*, me enseña un vídeo donde se ve cómo su hija sí gatea, y además ofrece algunas sugerencias referentes a su manera de entender la educación y la ausencia de sobreprotección en su casa. La liga de padres y madres no tiene reglas establecidas ni hay un acuerdo común, es una competición tangible todavía sin organizar.

### *La contienda dialéctica*

En una reunión observada entre distintos representantes de asociaciones que trabajan con la infancia-adolescencia y el riesgo de exclusión social, trataban de seleccionar una serie de juegos que se iban a desarrollar posteriormente en un instituto durante la celebración de la primera semana y arranque del curso, que se había concebido como algo lúdico y habían contratado a estos especialistas para su organización y ejecución.

Tras exponer los juegos que habían seleccionado las diferentes asociaciones, una de ellas trató de intervenir sobre los mismos, argumentando desde un punto de vista pedagógico que no era necesario crear perdedores y ganadores en esos juegos de recreo, sino que los juegos, al ser profesionales de la pedagogía, se deberían orientar a neutralizar ese resultado y tratar de que todos los participantes, de una manera u otra, ganen. La discusión entre técnicos de la educación se tornó acalorada durante un rato, decantándose finalmente hacia los posicionamientos que neutralizan el resultado habitual del *agon*, sin darse cuenta que, pese a defender que las relaciones no deberían fundamentarse de esa manera, la propia defensa de ese posicionamiento se llevó al terreno político hasta disponer de la capacidad de decidir y repercutir sobre los demás, es decir, un ejercicio de poder que salió victorioso a su favor, una contienda bien ejecutada por su parte, un embate con ganadores y perdedores.

### **EL CASO VILLEGAS DE LOGROÑO**

El caso de la AKB CREW es un breve relato etnográfico, retrospectivo, de utilidad comparativa sobre el proceso de incorporación que atraviesan los neófitos en una pequeña *comunidad de práctica* (Wenger, 2001) de unas veinte personas. Se va a centrar en la “circulación de artefactos” que más adelante será relevante para este estudio, y en la emergencia espontánea del juego en determinadas circunstancias y algunas funciones que ocupa en la estructura social del grupo.

La AKB es un conjunto de adolescentes unidos principalmente por las influencias del rap norteamericano y los que consideraban cuatro “elementos” dentro del mismo movimiento del Hip-Hop: grafiti, breakdance, DJ (el que pincha) y MC (el que canta). Pese a ser adolescentes provenientes de diferentes institutos, se sentían unidos por las prácticas en común y se relacionaron a través de las mismas durante unos años hasta que el grupo se



consolidó y se etiquetó como AKB CREW<sup>2</sup>, y es en ese contexto de los años 2002-2003 donde se sitúa el objeto de interés, cuando estos jóvenes tenían entre los dieciseis y los veinte años, todos ellos varones.

La pandilla logroñesa se estableció como una jerarquía simbólica con miembros más veteranos, distintas denominaciones (miembro “gold”, “premium”, “menor”, etc.), que añadieron a sus rutinas una “sede” a la que llamaron “chamizo” o “local” que pagaban mensualmente entre todos mezclando en algunos casos miembros de otras pandillas para reducir el coste.

En este local se produjo una convivencia sistemática, un estilo de vida. Era un local con dos plantas. La de abajo muy espaciosa, con una barra tipo bar, dotada de nevera, microondas, sofás, mesa de pin pon, saco de boxeo, espacios para el grafiti, equipo de música, un baño, almacenaje de trastos y una escalera inestable para subir a la segunda planta.

En la segunda planta: sofás, televisión, DVD, una pequeña sala con ordenadores viejos conectados por LAN, estanterías, etc. El suelo de la segunda planta era de aglomerados humedecidos con riesgo de derrumbe. El lugar en general estaba carente de cualquier tipo de concepto de higiene que sea razonablemente convencional para el contexto logroñés. El local se encontraba en una constante sobrecarga y acumulación de basura, restos de comida tanto por las mesas como por los suelos pegajosos, en ocasiones ratas que trataban de eliminar con una carabina, múltiples ceniceros hasta arriba de colillas y “chustas” de porros; sustancias de diferentes índoles: saliva, semen, vómito, sudor, secreciones nasales, presentes en mesas, sofás, sillas, baños, paredes... Los turnos de limpieza que fueron funcionales en algún momento inicial, claudicaron progresivamente ante la irresponsabilidad, la pereza, la indiferencia, hasta conseguir un habitáculo aversivo para muchas personas ajenas al mismo. La mierda atrae más mierda, comentaban.

La convivencia en el local superaba en la mayoría de los casos el tiempo que pasaban las personas en sus respectivos hogares. Algo habitual era ver dormir allí a diferentes personas, fulminadas por el ciego<sup>3</sup>. Durante el día a día: música, alcohol, algunas drogas, una jerga muy específica con introducciones léxicas originales y comprensibles tan solo en

---

<sup>2</sup> AKB CREW es simplemente una pandilla rapera callejera más de Logroño imitando a las bandas norteamericanas, sus estéticas, sus discursos, sus conductas, su música, sus danzas, etc., influenciada notablemente por la apertura a los imaginarios colectivos y clichés etnográficos producidos por el acceso a internet.

<sup>3</sup> Consideraban “ciego” al estado mental y físico generado por el consumo de hachís y marihuana.

ese contexto, comida basura, conversaciones en torno a la música, la ideología, la política, los videojuegos; posicionamientos antirracistas, antinazis, antisistema; vandalismo, idolatrías hacia gánsteres y raperos del gueto que establecían numerosas influencias observables.

Tres de los miembros del chamizo, después de percatarse de la relación entre la codeína y la música de Pimp C y DJ Screw, raperos negros de Texas, investigaron y descubrieron que tenían algunas canciones que habían “chopeado”. Chopear, el “Chopped & Screwed”<sup>4</sup> es algo así como bajar los tempos del ritmo y modular la voz mezclando una canción original. Algunos de estos raperos tejanos consumían codeína como el que se bebe un cubata: un licor más un refresco. En este caso, codeína más 7up más hielo y gominolas en el mismo vaso. El efecto de la bebida produce un letargo que se conecta a la perfección con la música chopeada, que también está de algún modo aletargada, produciendo una inmersión entre el ritmo del cuerpo y el ritmo de la música mezclada específicamente para este fin.

Bajo esta consideración de “artefacto cultural”<sup>5</sup> bebible el interés por el descubrimiento de los adolescentes fue más allá, así que consiguieron codeína en una farmacia cualquiera bajo una marca de jarabe que contiene una gran dosis de la sustancia e hicieron todos los preparativos. Lo que buscaban era un “ciego tejano”, un juego del rapero tejano como sus referentes análogos. En la actualidad son numerosos los raperos o traperos que producen música en España que muestran la bebida en sus vídeos. Estos artefactos van y vienen, se asientan de diferentes maneras y producen diversos efectos en la conducta.

Esta distribución de artefactos, imitación y juego es de un interés central para esta investigación, cogiendo como referencia a Appadurai (2013) y las explicaciones en torno a las *formas de comunicación* y la *comunicación de las formas*. El cronotopo escogido de la AKB CREW es muy pertinente por ser un contexto de intercambios culturales, primeras conexiones estables a internet, procesos de incorporación de migrantes musulmanes en la calle del local que produjeron un efecto en la alimentación de la pandilla y la aparición de un juego muy peculiar.

---

<sup>4</sup> Un ejemplo de Chopped & Screwed:  
[https://www.youtube.com/watch?v=sFbL2IreUn8&list=PLdRznQH9uPL6aKl-FACGskzgeP3CfCNwZ8&ab\\_channel=SyrupSippa420](https://www.youtube.com/watch?v=sFbL2IreUn8&list=PLdRznQH9uPL6aKl-FACGskzgeP3CfCNwZ8&ab_channel=SyrupSippa420)

<sup>5</sup> Entiendo “artefactos culturales” como un elemento transformador de las costumbres de una red humana concreta (Hine, 2000, en Díaz de Rada, 2020).

En el local se concentraban también otros aspectos sociales: adolescentes, desempleo, desmotivación por los estudios o alta motivación por la interacción en el chamizo que les conducía a saltarse a las ocho de la mañana la parada del autobús que les dejaba en la Escuela de Artes para continuar hasta la parada del local y comenzar el ciego temprano.

A este contexto adolescente con una reducida supervisión familiar, escasas habilidades para la cocina, bajo presupuesto y el objetivo de conseguir un buen ciego diario, se le sumó el establecimiento de los musulmanes en el barrio. Por un lado, el primer Kebab que se abrió en Logroño estaba a cincuenta metros del local de los raperos, del que conseguían comer por 2,70€ una masa de carne muy saciante, pudiendo repetir varias veces a lo largo del día sobre todo los fines de semana. Por otra parte, el hachís se volvió muy accesible, en ocasiones salían a la calle a esperar la oferta de alguno de los viandantes que por allí frecuentaban si no tenían otro referente disponible.

El ciego, la alimentación, los hábitos, la música, producían una inmensidad de contextos en los que los miembros del grupo se sentaban en los sofás alrededor de una mesa. Comían kebabs y se hacían porros continuamente sin descansar en todo el día. Jugaban a un juego llamado “bingos”, que consistía en un recopilatorio de frases mal pronunciadas, malentendidos, errores gramaticales, lapsus y otros errores que producían la risa ampliada habitualmente por la marihuana.

Ejemplo 1:

- ¿Quién fuma? (pregunta el poseedor del porro)
- ¡El puma! (responde el más rápido)

En caso de empate, prosigue el bingo:

- ¿Quién mata?
- ¡El patata!

Ejemplo 2:

- Esta es una ciudad...
- ¡De robots, digo de robots, digo de robos!

Con esta dinámica, el que tiene disponible un porro y lo quiere pasar, pronuncia un bingo y el primero que lo acierta es el que lo recibe. Según consultas actuales llegaron a acumular más de dos centenares de bingos. La acumulación de ciegos, la acumulación de

kebabs, de alcohol producía estas reuniones y los estados mentales propicios a cometer errores lingüísticos que a su vez se reutilizaban y reinvertían en el propio juego que en numerosas ocasiones los producía. Con la acumulación se podían notar las diferencias entre los veteranos y los que se encontraban en la periferia del grupo, siendo los primeros los que más bingos acertaban y por lo tanto los que más fumaban, los que más protagonismo y expectación adquirirían ya que tenían más veces el cetro (porro) y el turno de palabra manteniendo al resto a la espera, concentrados, a veces eufóricos para conseguir fumar jugando.

Los que se iniciaban a esta práctica tenían que ponerse al día con el conocimiento acumulado, participar en situaciones e intentar ser competitivos en los bingos. Acumular aciertos suponía ir ganando estatus en la comunidad, relevancia, turnos de palabra. En otros casos, algunos neófitos trataban de emular la introducción de un nuevo bingo cometiendo un error de formulación gramatical o una frase ilógica de manera premeditada y sin la espontaneidad valorada en las reglas. Este tipo de comportamientos eran cuestionados y motivo de mofa, rechazo o menosprecio, limitando así la valoración social, recalcando la naturalidad necesaria fruto de la pertenencia y la reproducción de prácticas y convenciones y no de artificios ajenos al grupo. La pertenencia solo se conseguía a través de una interacción prolongada, que se iba moldeando en una dinámica de aprobación y desaprobación, cambios de roles, responsabilidades, cercanías y afinidades con los miembros del grupo más veteranos.

En una ocasión, uno de los adolescentes, a modo de venganza planificada por motivos que desconozco, se salió discretamente de una conversación. Volvió un minuto después, con una silla que colocó justo al lado de uno de sus amigos. Se subió, le acercó el culo y le propició una flatulencia a escasos centímetros de la cara. El acto se convirtió en un hito dentro del grupo por lo que consideraban el daño moral que se había producido de una forma tan elegante.

Descubrieron el potencial que tenían sus flatulencias para el juego. El contexto era muy oportuno. La dimensión socio-económica y doméstica de estos adolescentes, el tipo de música más centrado en mover el cuello y escuchar las letras que en bailar, la progresiva acumulación de suciedad del local, los *food contacts* (Fischler, 1980) en una dieta basada en kebabs, comida rápida, snacks, alcohol y porros en grandes cantidades produjeron excesos de gas en el interior de los cuerpos del grupo que, al igual que con los bingos, supieron reconvertirlo en un juego al que llamaron “La Liga”.

La Liga también incorporaba elementos de estatus en el interior del grupo centrados en un ranking subjetivo. Estos jóvenes, comenzaron a lanzarse flatulencias en la cara produciendo un estado de alerta permanente. El propósito era conseguir la expulsión de los gases lo más cerca posible de la nariz de otro individuo, contemplando además efectos estéticos, disimulos, estrategias, discreción, engaños que surtían efecto en la valoración del resto de miembros que habían contemplado una “rajada”, como ellos lo llamaban. Rajada, giñada, rilada, gaseada, “reventarle la cara”, de entre otras. La Liga se convirtió en una convención social como un juego competitivo que también tenía efectos en los procesos de incorporación de los neófitos, que debían conocer las reglas y aplicarlas de manera adecuada para conseguir una mayor aceptación y pertenencia. Por ejemplo, estaba prohibido rajarse en la cara de una persona dormida o con la “blanca”<sup>6</sup>.

La competición era muy compatible con las reuniones de los bingos, así que la gente tenía que estar atenta a los que querían pasar el porro y a los que querían rajarlos en la cara. Ganar bingos y rajarle en la cara a los más avisados y veteranos con un estilo depurado incrementaba el estatus en el interior del grupo. Por ejemplo, dos de las situaciones más veneradas que supusieron la muestra de respeto a sus perpetradores fueron: una persona escondida encima del marco de una puerta, a pulso, sujeto a una barra de dominadas, esperando a que alguien entrase para reventarle la cara. En otra ocasión, dos personas consiguieron lo que denominaron posteriormente un sándwich. Sentados en un sofá, en reunión, fumando porros, a uno de los chavales se le calló un mechero al suelo. Cuando se agachó, la persona que tenía a su izquierda se giró con una velocidad sorpresiva para conseguir contacto directo entre su culo y la nariz de su oponente, consiguiendo la rajada. Cuando la víctima se giró hacia el otro lado tratando inútilmente de evitar la rajada y profiriendo improperios, la persona que tenía a su derecha llegó a conectarle en el acto otra rajada que consideraron magnífica por la gran coordinación, sonoridad, profundidad, duración y cercanía con la nariz de la doblemente víctima. Los jóvenes se encontraban acumulando gas continuamente hasta encontrar la situación adecuada para darle un uso lúdico.

En tercer lugar y, para finalizar el relato, es la importancia de los videojuegos en el grupo. En muchas de las reuniones donde se gaseaban y se pasaban los porros, también se

---

<sup>6</sup> La blanca lo llamaban a un estado de ciego que se había descontrolado, producido normalmente con la mezcla de alcohol y hachís o marihuana. Esta blanca era algo muy habitual, dejaba a una persona prácticamente inmóvil, en un estado mental y físico muy vulnerable durante un tiempo raramente superior a un par de horas. Generalmente era expresado como una situación en la que la cabeza “da vueltas”.

pasaban los mandos de la videoconsola jugando al “Tekken Tag”, un juego de peleas entre personajes muy centrado en las artes marciales y las peleas callejeras. Aquí seré breve, porque la dinámica de este juego en relación con la participación y consideración en el interior del grupo es algo semejante a los anteriores ejemplos.

Jugar al Tekken se convirtió en otro elemento estructurador, prácticamente un artefacto cultural de relevancia en la pandilla. Después de jugar durante meses a diario y alcanzar un gran nivel competitivo, realizaron un torneo con diez jugadores. Tras finalizar el torneo, el resultado del mismo influyó en la reestructuración del estatus a través del número de las posiciones en las que cada uno se había quedado. Se tiraron semanas llamándose por el número de la posición: *¿Qué tal “Cinco”? A la tarde he quedado con “Tres” para ir a buscar a “Uno”*. Las personas que habían participado en el torneo y que se relacionaban entre sí, tenían un derecho implícito a hablar con superioridad a los que estaban por debajo en ese ranking. Pese a que se tomaba como una broma, la broma iba más allá. Por ejemplo, si una persona conducía para ir a un concierto e iba con otros dos compañeros, el que había quedado por encima en el torneo podía elegir ir en el asiento de adelante. Estas ventajas, también se utilizaban de manera jerárquica para otras situaciones, incluso modificando la manera con la que se dirigían hacia los demás: *“Seis”, píllame una cerveza de la nevera*, le dijo el número “Cuatro”. Entre broma y broma se barajaba y se solicitaban nuevos torneos para nuevas reestructuraciones sociales. La broma contenía algunas seriedades en las aplicaciones prácticas en términos de superioridad/inferioridad.

Bingos, pedos y Tekken (y otros) se convirtieron en juegos competitivos estructurados en base a los estilos de vida que tal vez podrían ser objeto de estudio para la Antropología de la Alimentación. No obstante, la pequeña conclusión que extraigo de este fragmento y que pretende ser relevante para el trabajo que se va a exponer posteriormente es que al igual que una estructura alimenticia es una estructura social, la estructura de un ranking también lo es, o al menos tiene implicaciones observables en la acción social, en las identificaciones y en las relaciones sociales en el interior de una misma comunidad de práctica.

Competiciones al ping-pong, a lanzar estrellas ninja contra la pared, a múltiples videojuegos en los ordenadores en red, a cartas Magic, juegos de mesa, a fumar, a beber alcohol. Las competiciones en este contexto iban más allá del entretenimiento, construían estructuras culturales, pertenencias, estratos, códigos sociolingüísticos, dinámicas de incorporación al grupo.

No es entonces una coincidencia que, en un espacio multifacético con tantas disputas por alcanzar estatus, honor, victoria, gloria, superioridad, posiciones políticas dentro de un pequeño grupo de adolescentes y sus agregados, apareciese la joya de la corona: el StarCraft Brood War.

He calificado a este videojuego como artefacto cultural por su influencia en el campo de los esports y su expansión mundial. El StarCraft en el local de Logroño, era otro de los juegos en los que algunos de los jóvenes competían en la zona de los ordenadores en red. La inmersión en este videojuego por parte de algunos de los jóvenes escaló de nivel cuando en el local se decidió colocar un dispositivo con el que poder robar internet al locutorio de la esquina, situado a escasos quince metros. A partir de ahí, estos jóvenes podían jugar contra personas de todo el mundo, conocer los rankings oficiales, los chats y espacios sociales conectados por la plataforma del juego, los clanes que se formaban para jugar en equipo, etc.

Internet les reveló que el StarCraft que ellos habían descubierto como un videojuego ultracompetitivo para jugar entre colegas, también había sido descubierto como tal en diferentes partes del mundo, con la diferencia de que, en Corea del Sur, se había convertido en un deporte.

Internet fue una herramienta definitiva para ampliar este conocimiento hasta quedarse fascinados por la concentración de seguidores que se estaba gestando en ese país, comenzaron a encontrar vídeos por la red donde veían torneos que parecían conciertos, los ponían en la televisión del chamizo ante las miradas estupefactas del resto de jóvenes. Esta explosión y expansión no existía en la televisión o en los medios de comunicación tradicionales.

La gran sensación competitiva que producía ese videojuego y que experimentaban estos adolescentes, también lo sentían los coreanos fuera del chamizo, con el contraste de que en ese país se estaba creando toda una infraestructura profesional alrededor del mismo, y se encontraba en un proceso de expansión. El origen de los esports en este cronotopo con implicaciones transnacionales está reconocido por numerosos informantes con los que me he puesto en contacto, y complementado por entrevistas a jugadores profesionales halladas en la red, por páginas web, bibliografía, comentarios aislados que están presentes en el campo de los videojuegos y que aparecen con asiduidad. Existen fenómenos competitivos en los videojuegos anteriores a este ya con las máquinas recreativas, no obstante, la

relación laboral y contractual, las metodologías de entrenamiento similares a las de los deportes de alto rendimiento, la expectación y divulgación de los rankings y los elementos competitivos que suponían llenar estadios para ver a los mejores jugadores del mundo compitiendo en directo, señalan al StarCraft y Corea del Sur como el origen de los esports.

En ese mismo chamizo de adolescentes donde jugar e inventarse juegos y enfrentamientos se convirtió en un estilo de vida, aparecieron los ingredientes necesarios que alimentaron y cualificaron la actitud competitiva de “eSculo” en el StarCraft BroodWar, que aparecerá más adelante en la investigación.

## MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

La investigación se va a nutrir de múltiples fuentes para matizar significados y orientaciones teóricas en los distintos epígrafes. No obstante, el estudio se va a cimentar desde el siguiente marco teórico:

La etnografía virtual como teoría constitutiva del trabajo de campo en espacios virtuales (Ardévol et al., 2003; Hine, 2011; Ardévol y Lanzeni, 2014; Pink et al., 2019; Díaz de Rada, 2020) y la necesidad de complementariedad con los espacios off-line y la *encarnación*.

El tratamiento del “grupo” ha sido muy problemático al observar agentes conectados por afinidades e identificaciones sin mayores homogeneidades. He encontrado soluciones en el concepto de red de Latour (2008), en su *ensamblaje de lo social* persiguiendo relaciones encarnadas y el *rastreo de asociaciones*. En términos filosóficos de identificaciones, he complementado la *red* con el concepto de *espuma* (Sloterdijk, 2009; en Cañedo 2012) al ofrecer explicaciones a las dinámicas de un grupo que comparte identificaciones parciales dentro de una estructura que los conecta y además los separa.

Las *comunidades de práctica* y la *participación periférica legítima* (Lave y Wenger, 1991; Wenger, 2001) como teoría social del aprendizaje y su perfeccionamiento práctico entre neófitos que se inician en un campo de acción situándose en la periferia de maestros que sirven como modelos legitimados en espacios donde se establecen compromisos, afinidades y roles diferenciados. Desde este punto de vista se le va a dar a la comunidad gamer el tratamiento de comunidad de práctica gamer.



El concepto de cultura que se va a utilizar explícitamente es el siguiente: *cultura es: un conjunto de reglas convencionales con cuyo uso las personas dan forma a su acción social* (Díaz de Rada, 2012). A partir de aquí se presupone también esta orientación en sus significados implícitos.

El procedimiento etnográfico está basado en “El Taller del etnógrafo: materiales y herramientas de investigación etnográfica” (Díaz de Rada, 2011) y perfeccionado en diferentes tutorías y prácticas.

Se han utilizado algunos ejercicios de foto-elicitación y foto-documentación (Piette, 1993; Harper, 2002; Guillian, 2019).

Se ha desarrollado un procedimiento etnográfico de un año, sumado a algunos eventos e indagaciones anteriores de los cuáles cinco meses han sido de trabajo de campo específico. Durante el trabajo de campo, se ha realizado observación y observación participante en espacios virtuales, numerosas entrevistas mediadas computacionalmente de corta duración y semiestructuradas; tres entrevistas “físicas” semiestructuradas en profundidad.

Se han realizado exploraciones en foros, chats, chats en directo, participaciones en streamings en directo y en diferido en distintas plataformas como Twitch, Kick, Trovo o Youtube.

Se han mantenido reuniones y conversaciones con representantes de las instituciones públicas de La Rioja en diferentes Consejerías y redes de contactos. Se han mantenido contactos, observaciones, conversaciones y seguimientos on-line con gamers en diferentes partes del proceso de profesionalización: neófitos, iniciados, profesionales, etc. Se ha realizado observación participante en diferentes situaciones domésticas de distintos entornos con gamers, y también observación en algunos espacios escolares de las etapas infantil y primaria de un colegio logroñés.

Para adoptar un punto de vista *emic*, me he creado dos perfiles en dos videojuegos distintos con el propósito de participar en la comunidad como gamer. Uno de ellos con un carácter social muy marcado, el World of WarCraft, y otro el juego de mayor competitividad en la escena actual, el League of Legends. En el WoW he videojugado cerca de ciento veinte horas en las que he podido ampliar mi red de contactos, conocimientos y experiencias desde el interior del juego con el avatar de un “no muerto healer” y como un antropólogo virtual observando y trabajando en el campo digital. En referencia al LoL,

he jugado doscientas cuarenta y tres partidas en equipo (cinco jugadores) de alrededor de treinta minutos de media. Esta metodología me ha permitido consolidar una posición intersubjetiva en los análisis.

He realizado observación en YouTube Shorts alrededor de una hora cada día durante un año para comprender mejor el lenguaje del mainstream<sup>7</sup>.

En referencia a los dilemas éticos, no he experimentado dilemas de gravedad. La mayoría de las cuestiones problemáticas con las que me he encontrado han sido divididas en dos tipos:

En primer lugar, el posicionamiento y rol del antropólogo en el trabajo de campo en espacios virtuales y las presentaciones: inicialmente no supe muy bien como presentarme al resto de jugadores.



El videojuego está repleto de plazas y lugares muy frecuentados por otros jugadores con los que te puedes relacionar. El hecho de estar observándolos y tomando anotaciones como un personaje más sin descubrir sus intenciones antropológicas ha podido ser problemático para avanzar en el juego, porque, llegados a algunos momentos, de la observación se pasa a las preguntas que, en muchas ocasiones suenan extrañas al no tener que ver con las cuestiones del videojuego. Inicialmente pensé en llamar a mi personaje

<sup>7</sup> El mainstream es la corriente principal, estar al tanto de lo que sucede en la “cultura pop”, lo que está sucediendo, estar “dentro” de lo que ocurre en la divulgación de masas.

“Antropólogo” para que al menos la sospecha se pudiese dar, sin embargo, se podrían ver modificados algunos comportamientos y espontaneidades de distintas situaciones.

Charlando con otros compañeros en un foro, llegamos a la conclusión de que se podía emular el comportamiento de un antropólogo que pasea por una ciudad. El antropólogo, que mira, escucha, siente, reflexiona, contempla, no va revelando sus intenciones a cada persona que pasa por la calle; sin embargo, si se da pie a realizar preguntas con implicaciones para las personas, el antropólogo se descubre. Esta resolución del dilema se puede emular sin mayor dificultad en el interior de un juego donde las personas se relacionan a través de avatares. He podido conseguir observar comportamientos espontáneos y también profundizar en entrevistas descubriendo mis intenciones.

En segundo lugar, los consentimientos informados en ocasiones me han resultado problemáticos, generalmente cuando se han producido con jóvenes y menores de edad que más o menos dicen sí a todo, pero que no estoy convencido de que conozcan las implicaciones de mostrar algunas características y dinámicas de sus contextos domésticos eligiendo que aparezcan sus nombres y apellidos. La *reescritura* también ha sido complicada en algunos casos en los que la formalización de la relación o el contacto no era solvente en un chat con una persona desconocida y ausente físicamente. En muchas ocasiones se han quedado preguntas sin contestar o contactos a los que no he vuelto a “ver” jamás. En estos casos he decidido señalar a los informantes de manera anónima. La etnografía virtual abre muchas oportunidades y proporciona accesos múltiples; también produce problemas de formalización.

JUGAR NO SIEMPRE ES UN JUEGO. LA PROFESIONALIZACIÓN DEL GAMER, EL JUEGO Y EL AGÓN EN LOS ESPACIOS VIRTUALES

El *agón* en los espacios virtuales no es tan diferente a las riñas de gallos balinenses en el sentido en el que un videojugador dirige un ejército, o un luchador, o un coche en una carrera; su habilidad para entrenar y manejar sus avatares virtuales, la diferencia entre los niveles de los jugadores y todavía más, los emparejamientos equilibrados también son semejantes a las representaciones que ofrece Geertz (2003) en referencia a los dueños de los gallos de pelea. En las contiendas balinenses se tiene muy en cuenta el nivel de los

duelistas que debe ser semejante a favor del espectáculo y la contienda justa, y en los videojuegos competitivos se establece un ELO<sup>8</sup> razonablemente similar.

Willy, miembro de una empresa logroñesa de desarrollo de videojuegos me comenta lo siguiente,

*En mi opinión, la competitividad es algo inherente al ser humano, de modo que existe una tendencia a transformar diferentes actividades en algo competitivo. La profesionalización del gaming nace en el mismo instante en que nacen los juegos, con competiciones en torno a antiguas maquinas arcade. Ahora bien, los diseñadores fueron cada vez tratando de crear juegos que satisficieran más las necesidades de aquellos jugadores más competitivos. Pero lo que ha catapultado la profesionalización es sin duda internet.*

En estos espacios virtuales efectivamente se entrelazan disposiciones humanas por jugar y disposiciones por jugar con propósitos de monetización. La persona que videojuega y recibe una monetización, fragmenta algunas de las conceptualizaciones tradicionales del juego que se centran en la idea de pasatiempos, los tiempos “vacíos” Echeverría (1980) que se llenan con el juego como aquellas prácticas que se producen después de haber finalizado con las obligaciones. Las personas que reciben un salario por jugar y ser observados ensamblan ocio y responsabilidad, trabajo y placer, obligación y pasatiempo. Porque jugar no siempre es un juego. Hay un vídeo interesante e incisivo de un streamer/gamer profesional sobre esta cuestión. Considero que es interesante echarle un ojo,



<sup>8</sup> El ELO es la referencia a un algoritmo que se encarga de conocer el rendimiento en videojuegos competitivos de un jugador, con el propósito de emparejarle contra contrincantes con un nivel semejante de ELO dentro de un ranking.

El archiconocido streamer revela un problema actual y agudo en el sector de los videojugadores que enseguida se hizo eco en las redes sociales. Efectivamente, lo que hace él es jugar, y a su vez, no juega. Esta fragmentación de los significados atribuidos al acto de jugar se sostiene. Lo “serio”, es decir, la profesión, el salario, se mimetiza con lo lúdico; el juego se convierte en algo serio en estos niveles de monetización. Algunos gamers profesionales necesitan ganar torneos y competiciones para recibir una remuneración suficiente como para mantenerse económicamente cuando no dependen de un contrato y una jornada laboral, sino de su supervivencia basada en la victoria, como un gladiador.

A colación de este concepto, el jugador profesional mexicano de StarCraft II “Special”, que ha jugado en el circuito coreano, refiere a esa misma fragmentación: *¿Qué sentido tiene jugar por jugar? Sólo para ser uno más. Yo no quiero ser uno más.*

El problema de los límites tiene una gran relevancia a la hora de alcanzar la profesionalización gamer. Esta apreciación, tal y como indicó Willy, está presente en las estrategias de las desarrolladoras de videojuegos. Se puede comprobar en las primeras máquinas arcade que introdujeron una puntuación, la más alta como medida de clasificación. Al poder observar las marcas de otras personas, las mejores diez, por ejemplo, invitan al jugador a jugar una y otra vez hasta conseguir entrar en el ranking. El ranking es un artefacto cultural y una estructura social.

Los límites tienen que ver con el *juego profundo* de Geertz (2003), cuando la cosa se pone seria en el juego y comienzan las implicaciones personales, familiares, sociales más allá de lo lúdico. Tienen que ver con los comentarios de Honorio Velasco<sup>9</sup>, cuando considera que los límites que se pueden medir tienen ese efecto estimulante para los seres humanos, cuando esos límites se reflejan, se pueden superar, es un ejercicio de superación de límites. Velasco refiere al “Citius, Altius, Fortius” de los juegos olímpicos: “más rápido, más alto, más fuerte”. La presencia de las marcas y puntuaciones en los videojuegos competitivos es prácticamente una obligación. La superación de los límites un deber para el jugador competitivo. El efecto de los rankings donde aparecen las puntuaciones no es menor en términos de profesionalización, en determinados videojuegos sirven como trampolín a las marcas, a los equipos profesionales, a las invitaciones a torneos. El nombre de un jugador ligado a su puntuación es una de las cartas de presentación en la profesionalización gamer.

---

<sup>9</sup> Están extraídos de una conferencia en la que habla sobre los límites de lo humano: <https://canal.uned.es/video/64463d893056d55e2101f082>

## **FORMAS DE PROFESIONALIZACIÓN GAMER**

La infraestructura de internet sostiene a la perfección la disposición humana por el juego, contiene tantos espacios virtuales donde estimularla que la búsqueda y práctica puede ser inacabable, ilimitada, el deseo de continuar y prolongar la experiencia de conectarse en un universo tan gamificado contiene razonamientos lógicos entre el deseo y la necesidad de jugar y el lugar que lo explota en una elevada magnitud psicológica.

En los espacios de internet nos encontramos jugadores por todas partes que practican los videojuegos de diversas formas. En este apartado me centraré en algunas prácticas observadas que han supuesto una remuneración a cambio de videojugar o manifestar los conocimientos de un gamer a cambio de dinero como resultado final del proceso.

### ***El entrenador***

Un joven de dieciséis años se dedica a ver torneos, conocer a todos los jugadores y equipos de la liga de su videojuego de referencia. Traslada esos conocimientos a los tres miembros que forman su equipo. En este caso, el joven consigue algo de dinero puntualmente cuando su equipo gana algunas competiciones. Son cobros de diez a cincuenta euros que considera que le motivan para “continuar”.

### ***El árbitro***

Un joven de diecisiete años es “contratado” por una plataforma que organiza torneos que dependen de las inscripciones de equipos, observa las partidas, se preocupa de que se cumplan las normas e introduce los resultados de los enfrentamientos en la página web. Le pagan cuatro euros por hora por PayPal.

### ***Modders***

En el ámbito de las “comunidades de videojuegos”, con la intervención de sus miembros en la modificación de los mismos aparece una nueva línea de *modders* que construyen *mods* alternativos en los videojuegos. El videojuego Half-Life que salió a la venta en 1998 incrementó sus ventas exponencialmente gracias a este efecto. La industria puso los ojos en estas modificaciones generando un nuevo modelo de relaciones entre las empresas y sus clientes (Bienvenido y Bruna, 2014), donde los jugadores que se especializaron en hacer *mods* encontraron puertas al sector profesional. No serían *gamers* al uso, pero son jugadores que se especializan en una parte del juego que requiere de ser jugado para ser

modificado; jugadores que obtienen beneficios igualmente jugando o que tienen expectativas con la aparición de ofertas de trabajo.

Migu ayuda en series de Minecraft (un videojuego) y experiencias de Roblox (un ecosistema de videojuegos) con programación. Facilita la creación de mapas personalizados para una experiencia de juego con un conjunto de jugadores determinado. Lo considera su oficio potencial y tiene expectativas monetarias. Ha ganado algo de dinero con ello a sus diecisiete años de manera puntual.

### ***Desarrolladores***

Dentro de la producción de un videojuego se involucran muchas figuras diferentes, pero he querido introducir a los desarrolladores por algunos comentarios que he ido observando y recibiendo. Según varios profesores de universidades con grado y/o máster en diseño y desarrollo de videojuegos todos sus alumnos son gamers. Otros informantes explican que, históricamente, los primeros videojuegos eran creados por videojugadores, la relación de gamers a gamers ha estado presente desde entonces hasta la actualidad. La demanda de desarrolladores ha acabado por permear otros sectores, algunos se han convertido en “gamificadores”, cuya finalidad es hacer aplicaciones para otros propósitos, como moverse por las instituciones públicas, entrenar el disparo en departamentos de policía, medicina, fórmula 1. El caso es sustituir una experiencia “física” por una interactiva con distintas utilidades. De creador de juegos a gamificador de experiencias.

### ***Impulsores***

Durante mi trabajo de campo en el interior del videojuego MMORPG<sup>10</sup> “WoW” mi posicionamiento fue como investigador y como jugador. En estos espacios virtuales existen miles de personas que interactúan con multitud de propósitos diferentes. También se relacionan para mantener conversaciones de la vida cotidiana off-line. Así que, lo mismo alguien contacta contigo para ofrecerte que te unas a una banda con el propósito de eliminar los gigantescos monstruos de una mazmorra en la que participan grupos de hasta cuarenta personas según la dificultad del enemigo, o te cuentan las clases de zumba del día anterior.

---

<sup>10</sup> De Wikipedia: Los videojuegos de rol multijugador masivos en línea o MMORPG (sigla en inglés de massively multiplayer online role-playing game), son videojuegos de rol que permiten a miles de jugadores introducirse en un mundo virtual de forma simultánea a través de internet e interactuar entre ellos.

Lo que me interesa de la experiencia del trabajo de campo concretamente, es la forma y usos del dinero del juego, oro virtual en este caso.

Némoris, una jugadora experimentada que consiguió el puesto 150 en el ranking europeo en la modalidad PVE<sup>11</sup> y que conocí dentro del juego, me introdujo a estas conceptualizaciones del oro virtual y me contó algunas de sus experiencias, me abrió al campo de las profesiones que un personaje puede adoptar: minero, joyero, peletero, pescador, ingeniero, encantador, y un largo etcétera. Los personajes pueden subir de nivel tanto en sus profesiones como en sus condiciones y habilidades. El máximo nivel es el 70 para los personajes y en las profesiones se adquieren otras complejidades. Subir hasta nivel 70 y ser un experto en cualquier profesión requiere de meses de trabajo y centenares de horas. Cuando se llega al máximo nivel, se abren otras opciones jugables, también competitivas y de trabajo en grupos y bandas, es como si comenzase otro juego diferente. En ese momento es cuando las profesiones producen más oro consiguiendo los objetos y materiales más prestigiosos. La compra-venta enriquece virtualmente a muchos jugadores, que invierten en sus armas y armaduras para que su personaje sea más eficaz y eficiente en las distintas modalidades competitivas y profesionalizables del juego, como son las “arenas”<sup>12</sup>, que no se diferencian mucho de un combate entre gladiadores en un coliseo romano.

La ambigüedad de la profesionalización no está aquí, está en la propuesta de Némoris. Esta jugadora también tiene mucha experiencia en las profesiones. A través de ellas ha conseguido millones de oro, que también tiene un uso fuera del juego, aunque en un ecosistema limitado. En el World of Warcraft, que pertenece a la compañía desarrolladora Blizzard, el oro que se consigue en el juego sirve para comprar otros juegos de su propio ecosistema, skins (cosméticos), expansiones, o pagar tarifas mensuales (jugar al WoW cuesta una suscripción de 12€ mensuales).

Némoris plantea la cuestión de la profesionalización porque sus millones de oro son canjeables por centenares de euros “reales” que puede utilizar dentro del ecosistema de videojuegos de la compañía Blizzard. Existe un rendimiento económico fruto de un trabajo con su avatar virtual y un mercado variable dentro del juego, en el que, a fecha de 04-01-

---

<sup>11</sup> PVE es una modalidad de jugador contra el entorno. Otra modalidad sería PVP (player vs player). En la modalidad PVE se juega contra los enemigos del mapa junto con otros jugadores, y no contra otros jugadores. Un ejemplo es matar un dragón controlado por el propio videojuego y su inteligencia artificial.

<sup>12</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=c6LfKOoKaH0&ab\\_channel=StahpSP](https://www.youtube.com/watch?v=c6LfKOoKaH0&ab_channel=StahpSP)



2023, puedes conseguir un atajo pagando 20€ por 230.000 de oro virtual para gastar en lo que te parezca dentro del juego, o también puedes canjear 230.000 de oro virtual por una ficha de 13€ para gastar en lo que prefieras dentro del ecosistema de la compañía. La relación entre oro/euro es variable dependiendo de factores internos de los mercados de objetos del videojuego.

*A lo mejor te vale esa información para ver lo que cuesta llegar a ser “profesional” en el WoW, ya que para tener el mejor equipo tienes que pasar por caja sí o sí, por mi caja, en este caso, ya que soy un artesano.*

Una artesana virtual que produce un dinero con una utilidad limitada a unos márgenes.

Durante la experiencia en el juego, descubro otra cuestión muy curiosa. Como he dicho anteriormente, llegar a nivel 70 y tener una buena experiencia en las profesiones requiere de meses de trabajo y cientos de horas “leveando” los personajes. A partir del nivel 70 “empieza lo bueno”. Este lapso de tiempo y esfuerzo es indeseado para muchos jugadores. Según rumores y certezas de jugadores con los que me he ido relacionando, han existido los “leveadores” profesionales. Estos leveadores se encontraban en países asiáticos jugando multitud de horas diarias para ahorrar ese sacrificio a otros jugadores que pudieran costearse el precio de su servicio. Es decir, pagando una suma de dinero, podías contratar a un leveador para que subiese a un personaje del World of Warcraft hasta el máximo nivel. Los costes no supondrían un gran esfuerzo para un jugador occidental con un salario (o paga) que tendría que abonar un puñado de euros al jugador chino directamente, o a alguna compañía organizada.

Estas prácticas se persiguieron por la compañía desarrolladora según me comenta Némo-ris cuando le pregunto por esta cuestión, por criterios de la imagen y los códigos éticos de Blizzard. No conozco el contexto de esos leveadores ni sus propias consideraciones. Lo que sí que conozco son los costes de otra compañía<sup>13</sup> semejante con sede en un país latinoamericano a la que me deriva mi colega virtual. Dice que son prácticas semejantes, pero más organizadas y con sede en países donde el coste del trabajo por hora es inferior al del jugador objetivo. En la página se ofrecen unos servicios para diferentes juegos y el coste dependiendo del nivel que un comprador esté dispuesto a pagar. Tienen múltiples servicios.

---

<sup>13</sup> <https://boosting.pro/es/game/wow-tbc/tbc-powerleveling/>

El perfil del que hablo es al que llaman “impulsores”, impulsan personajes virtuales hasta satisfacer los pedidos de sus clientes. También ofrecen la posibilidad de realizar otros ejercicios remunerados. No es una profesión muy visible en el sector.

### ***Creadores de contenido***

Originalmente vinculados a Youtube. Abastecen la plataforma creando y subiendo vídeos generalmente editados. No es necesario que los creadores de contenido se dediquen exclusivamente a los videojuegos, pero su presencia ha sido tan obvia y abarcadora que resultaría injusto olvidarlos. Una parte fundamental de la plataforma Youtube se ha dedicado a incorporar gameplays. Un streamer es muy compatible con ser además creador de contenido ya que se pueden extraer fragmentos de las emisiones en directo de Twitch y convertirlos en material en diferido en Youtube. Los grandes streamers contratan a editores para este fin específico.

Las distintas plataformas actuales persiguen nuevas formas de monetización que susciten el interés de los *gamers/streamers*, como ocurrió con la diáspora de Youtube a Twitch cuando introdujeron otra forma de monetización basada en las donaciones de los suscriptores y consumidores de estos contenidos, que además también proporcionaba la que ya era tradicional monetización por anuncios publicitarios (Gutiérrez Lozano y Cuartero, 2020). Los creadores de contenido pivotan entre plataformas persiguiendo la mayor monetización, y así hacen pivotar a las audiencias. Las plataformas buscan dar en el clavo con sus reclamos. Además, los cambios entre Youtube y Twitch también estaban presentes entre las modalidades en diferido, más habituales en la primera, y el *streaming* en directo más característica de la segunda, lo que supuso la introducción de un chat, unas reglas, una nueva forma de interacción y comunicación con las audiencias más allá de los comentarios en espacios y tiempos discontinuos, la creación de una subcultura particular en cada canal, influida por las adaptaciones de estas empresas sobre sus interfaces, y muy propicias para hacer observación participante.

En la modalidad en diferido de la creación de contenido tradicional, la comunicación cobra un nuevo sentido en cuanto a espacios y tiempos, porque las plataformas que median la comunicación en espacios virtuales han encontrado instrumentos *socio-tecnológicos* (Latour, 2008) para concentrar la comunicación en un espacio de interacción que suma lo que ocurre en directo con lo que ocurre en diferido, creando una manera de convivencia de la información entre ambas dimensiones de la realidad.

La tecnología y técnicas para la comunicación de estas plataformas de streaming en directo motivan e impulsan la profesionalización gamer y sus rasgos característicos. En este proceso de profesionalización no está estructurado ni garantizado el beneficio que va a obtener un *streamer*, disponiendo de un escaso y opaco control de su producción (Cerón, 2020), que se modifica sin consulta previa por parte de los que establecen las reglas del juego, que no se rigen tanto por las demandas de un mercado sino por las mediciones de unos empresarios que han conseguido convertir el gaming en la expectativa de una profesión atractiva para millones de jóvenes sin llegar a ofrecer garantías salariales<sup>14</sup>.

### ***Los streamers***

La plataforma Twitch impulsó este concepto al cambiar la modalidad en diferido a la emisión de directos. Inicialmente, raro era que un streamer no fuese gamer. En algunos directos en los que he participado a través del chat he preguntado y en ocasiones han contestado: *¿Hay alguna diferencia?* Si bien es cierto que en los inicios durante la diáspora los streamers se dedicaban a grabarse jugando y a interactuar con el chat, en la actualidad de agosto de 2023 existen algunas divergencias. Dependiendo de los horarios, las emisiones cambian, muchos profesionales streamers van cambiando su contenido en función de la franja horaria y echando mano de las estadísticas que la propia plataforma proporciona<sup>15</sup> sobre rangos de edad, tonos y lenguaje, preferencias a tratar que van más allá de los videojuegos, que en ocasiones se convierten en comunicación de noticias dentro del mainstream, sexualización femenina, charlas sin rumbo fijo, etc. A los principales streamers del momento, prácticamente se les “exige” que opinen sobre los temas candentes, porque el cambio de vídeos en diferido a emisiones en directo también ha modificado la relación con las audiencias, que ahora participan, interrumpen, votan, opinan, debaten y pueden llegar a dirigir el contenido del stream dependiendo de las habilidades e intereses del streamer.

---

<sup>14</sup> En la actualidad en la que estoy revisando este fragmento (17-08-2023), está en auge una nueva plataforma llamada “Kick” que está tentado a los principales streamers del ranking de Twitch para tratar de producir una nueva diáspora ofreciéndoles cantidades millonarias. También están prometiendo salarios a los streamers en general, como si tratase de una nueva consolidación del streaming en términos de derechos laborales. Según están comentando numerosos de estos profesionales, se barajan los salarios de unos 14-16 euros la hora de streaming en directo, teniendo en cuenta que la modalidad laboral es la de los autónomos y seguramente con otros muchos matices y requerimientos de “letra pequeña”. También existe una gran desconfianza ante las tentaciones según manifiestan.

<sup>15</sup> <https://twitchtracker.com/>

Esta *ingeniería cultural* (Canclini, 1995) desdibuja las identidades nacionales, tiene un efecto aglutinador desde las lógicas de la globalización tecnológica y las identidades reformuladas en el trabajo y el consumo dentro de estos menesteres de los *gamers* y *streamers* profesionales. En estos procesos laborales que triangulan jugadores, patrocinadores, espectadores y empresas tecnológicas, aparece una dimensión cultural donde los trabajadores generan una red social que se apropia del espacio y del tiempo (Cerón, 2020).

Una representación *condensada* que me ha parecido interesante en mis observaciones, ha sido la relación entre el streamer y la mendicidad. Los streamers se nutren de las donaciones y suscripciones a su contenido<sup>16</sup> habilitadas por la plataforma. Los participantes de los chats que compran la moneda “bits”<sup>17</sup>(en Twitch) a cambio de dinero “real”, tienen la posibilidad de donarlos en niveles distintos. Hay donaciones que los streamer agradecen oralmente, y otras que permiten al donante escribir un mensaje que se va a reproducir en directo mediante una voz “loquendo” (robótica) suponiendo un mayor coste. Los streamers más grandes realizan sus propias cribas a la participación de su comunidad, ya que una apertura abierta sería inabarcable por la gran concentración de seguidores que quieren participar. Es una manera de monetizar el deseo de participar cuando alcanzan un nivel elevado de participantes.

Respecto a los streamers más pequeños, que comienzan o que tienen un puñado de seguidores y tienen expectativas monetarias, he visto algunas formas de interacción y gestión del chat que se acercan algún tipo de mendicidad que puede ser observada en cualquier calle principal de las grandes ciudades, como por ejemplo las “estatuas” que son personas disfrazadas que producen algún movimiento planificado cuando alguien les suelta una moneda en el cesto.

La streamer (anónima) “Samy” bebe chupitos a cambio de donaciones: 1 chupito x 1000 bits; 2 x 2000 bits y así sucesivamente, también pone “ofertas” por donaciones grandes.

---

<sup>16</sup> Éstas permiten participar en las salas de chats generalmente de los streamers más grandes, y en ocasiones el acceder a material exclusivo. Los pequeños suelen tener habilitado el chat gratuito porque les interesa aumentar el número de participantes y conseguir una buena base de audiencia antes de empezar a “cobrarles” por formar parte de su comunidad en su plena participación.

<sup>17</sup> Los bits son una forma de dinero que media entre la moneda euro por ejemplo y la donación directa al streamer, por cuestiones legales. Al intercambiar la moneda euro por bits en Twitch se atraviesan otros trámites que reducen la sensibilidad que existe en el manejo de jóvenes y muy jóvenes del dinero y la relación con sus ídolos. El dinero bits tiene diferentes usos en la plataforma, y uno de ellos es la donación; la donación, de este modo, no es semejante a la compra de un servicio o un bien de consumo que atravesaría otros cauces legales. Veremos otro ejemplo de estas mediaciones monetarias en el siguiente epígrafe.

Otra streamer hace sentadillas, canta, baila cuando recibe bits. Las ofertas aparecen en pantalla. También tienen regalos para su comunidad cuando un miembro va adquiriendo experiencia en su canal, es decir, cuando va acumulando tiempo de visualización puede canjear los regalos obtenidos en algunas de estas sentadillas, en enviar un mensaje con loquendo gratis e incentivos por el estilo. Otra streamer tiene una ruleta en la pantalla y una cuenta atrás. Cuando finaliza, tira de la ruleta y realiza la acción correspondiente (beber, cantar, etc.) aprovechando también la temática nocturna adolescente de fiesta, bebercio y guasa y la franja horaria que utiliza para su stream en directo.

Esta relación entre la petición de dinero guarda una estrecha relación con el tamaño de la comunidad del streamer. A varios de los más reconocidos les he escuchado comentarios. Uno de ellos concretamente refirió a una persona que le hizo una donación con loquendo que pretendía virar el contenido que estaba realizando para que jugase a un juego de su elección: *yo no soy un mono al que echarle cacahuetes*. El deseo de dedicación plena y de alcanzar la profesionalización en el stream, sin tener por qué ser una regla, sí que puede producir efectos relacionados con la mendicidad, salvando las distancias.

También he observado a streamers pedir dinero directamente para comprarse tecnología de streaming y crecer. No obstante, a menudo la acción de pedir está ligada a este tipo de expectativas con la profesionalización, teniendo en cuenta que son jóvenes con sus necesidades principales cubiertas por sus familias y que no todos quieren profesionalizarse.

Cuando se consigue la profesionalización en el streaming, habitualmente se dispone de un setup con un elevado coste. Un setup, en resumidas cuentas, es el puesto de trabajo del streamer y del gamer competitivo. Está repleto de tecnología audiovisual y para la gestión de las comunidades durante los directos. Además, habitualmente contiene un apartado estético en el fondo de la habitación.

### ***El progamer***

El gamer competitivo profesional es el principal referente de esta investigación por ser la máxima representación del *agon* y del *juego profundo* en los espacios virtuales. Ha sido el mayor objeto de observación durante el trabajo de campo, y el que me ha suscitado un mayor interés para la resolución de los problemas de investigación.

Un gamer profesional también requiere de tecnología punta en su puesto de trabajo. Las necesidades del progamer conducen a la tecnología a alcanzar sus límites. Migu destaca

como imprescindible además de la tarjeta gráfica, la latencia y la conexión a internet. Miguel señala que,

*...una mala latencia<sup>18</sup> en el juego puede suponer una diferencia entre ganar y perder, entre que el oponente pueda verte y hacer “click” un microsegundo antes (refiriéndose a un juego de disparos “shooter”).*

En un puesto comercial en la DreamHack de Valencia en 2022 donde había publicidad de Windows 11 y una G-Force<sup>19</sup> de muestra de última generación, hablo con un especialista que me comenta la importancia del “refresco de pantalla”. Señala que debe existir una armonía en los componentes de un ordenador en cuanto a su capacidad y compatibilidad, y que esa armonía produce un refresco de pantalla óptimo para el nivel competitivo. Cada detalle cuenta en la capacidad de profesionalizarse, y la tecnología suma muchos “enteros” según indica, porque el que tiene un alto rendimiento tecnológico desde su casa, que conjuga aspectos técnicos de la computadora y tasas de latencia mínimas propiciadas por las mejores conexiones a internet, juega con ventaja.

En la consolidación de los esports como parte del ecosistema de los videojuegos, es donde se producen los embates organizados entre jugadores profesionales. En esta parte se introducen equipos patrocinados por marcas e inversores, tienen sus propias casas de entrenamiento, psicólogos, masajistas, entrenadores, managers, etc. Cuando los gamers alcanzan estos niveles, se producen mecanismos organizativos y exigencias para la participación, por ejemplo, en la Liga de Videojuegos Profesional (LVP) que les exige tecnología, varias conexiones de alto rendimiento durante los enfrentamientos, salarios mínimos y otras normativas<sup>20</sup>.

Los gamers competitivos profesionales han desarrollado una serie de habilidades que son necesarias para el alto rendimiento. Según informantes y entrenadores de equipos: reflejos, velocidad de reacción a los estímulos, destreza con las manos, capacidad de trabajo en equipo, gran inteligencia emocional y gestión de los nervios, concentración, visión

---

<sup>18</sup> De Wikipedia: En redes informáticas de datos, la latencia de red es la suma de retardos temporales dentro de una red. Un retardo es producido por la demora en la propagación y transmisión de paquetes dentro de la red.

<sup>19</sup> Es una tarjeta gráfica que sirve fundamentalmente para proporcionar una mayor nitidez y resolución gráfica con un movimiento más fluido en los videojuegos perceptible en la pantalla del ordenador.

<sup>20</sup> <https://lvp-network.s3.eu-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/sites/3/2022/04/25104050/Reglamento-Superliga-2022-Verano.pdf>

espacial, etc. También se han condensado las palabras “talento”, “nacer”, “meritocracia” y otros elementos vinculados a una idea de individuo aislado.

Un ejemplo de la habilidad que alcanza un jugador profesional es esta perspectiva interna del jugador de StarCraft 2 “Reynor” y sus APM<sup>21</sup> (acciones por minuto). Conforme la partida avanza, las APM son más necesarias para gestionar grandes ejércitos de manera casi simultánea.



## **EL STARCRAFT BROODWAR EN COREA DEL SUR**

Aquel videojuego al que jugaban en el chamizo de raperos en unos equipos lamentables y con la conexión a internet robada del locutorio de la esquina, estaba penetrando simultáneamente en los mismos años en las estructuras de ocio, televisivas, competitivas y de inversión tecnológica en Corea del Sur. El Starcraft, de la compañía norteamericana Blizzard, llegó a este país y se convirtió en un artefacto cultural e impulsó el desarrollo y la consolidación de los esports como punta de lanza a nivel mundial (Cheung and Huang, 2011), ampliando el efecto que ya habían conseguido unos pocos videojuegos en eventos como la QuakeCon (Chanson, 2017).

La propia plataforma online de Blizzard consiguió establecer la primera interfaz con enfrentamientos entre contrincantes a través de internet (Seo, 2013, en Antón Roncero, 2018), un “Ladder” con el que los emparejamientos se producirían entre jugadores con un nivel semejante en base a su puntuación (Chanson, 2017), chats internos mediante los cuales se generaría una comunidad de práctica y, por lo tanto, una estructura social con

---

<sup>21</sup> APM son “acciones por minuto”. Algo semejante a las “teclas por minuto” en la mecanografía, pero trasladado a los videojuegos.

rangos diferenciados desde los que se podrían localizar a los mejores jugadores de cada país y la apertura a un *agón* con implicaciones mundiales. Humanos competitivos enfrentándose entre sí desde diferentes partes del mundo. Los canales de televisión surcoreanos y los patrocinadores no tardarían en capturar el fervor de las masas que comenzaron a idolatrar a los mejores jugadores del país, convirtiéndoles en estrellas rodeadas de fans.

Torneos como las World Cyber Games comenzaron hacia el año 2000<sup>22</sup> orientando la competición internacional como si de unas olimpiadas deportivas se tratase.



*Suker vs Grrr en las WCG 2003 celebradas en Seúl (Corea)*



*El jugador español de StarCraft Suker tras ganar a Grrr en las WCG 2003*

El videojuego continuó progresando en Corea del Sur arraigándose culturalmente: canalizó la pasión por los videojuegos llevándolos al “siguiente nivel”; los medios de comunicación se hicieron eco del fenómeno; los cibercafés (conocidos como PC Bangs) extendieron la red de relaciones físicas vinculadas al StarCraft como lugares de reunión y prácticas compartidas, una comunidad; las instituciones públicas apoyaron el tejido empresarial del ecosistema, la creación de ligas y torneos profesionales mejorando el estatus de los jugadores como una profesión respetable, aplicando por ejemplo políticas de bienestar para los profesionales de esports, contrataciones estables, salarios mínimos (Charotti, 2017); el juego se consiguió convertir en una identidad nacional sobre el desarrollo tecnológico y la infraestructura técnica, que se exportó de manera contundente en el desarrollo del mismo sector en otros países sirviendo como modelo. Las narrativas de los jugadores impulsaron idolatrías<sup>23</sup> y modelos a seguir; se convirtió en una parte de la vida cotidiana de millones de personas.

En Fanjul Peyró, González Oñate y Peña Hernández (2019) se realizan una serie de cuestionarios a centenares de jugadores tanto españoles como coreanos con el propósito de

<sup>22</sup> <https://www.arenazero.net/noticias/preview-wcg-10-anos-de-gaming-espanol>

<sup>23</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=CNlrs5hy9nQ>



hacer una comparativa entre las características, hábitos y conductas de los videojugadores de ambos países, así como otros aspectos del marketing y el consumo de bienes materiales relacionados con el sector del gaming. De entre los diferentes ítems de resultados, se concluye que los coreanos juegan más horas al día que los españoles; gastan más dinero en el ecosistema de los videojuegos; utilizan horarios con mayor presencia de interacción social física para jugar y lo hacen más a menudo fuera de casa, mientras que los españoles juegan con nocturnidad y desde sus habitaciones; los asiáticos están más familiarizados con las competiciones y tienen un mayor apoyo de las audiencias. Respecto a algunos aspectos publicitarios, en Corea del Sur son muy habituales los anuncios sobre jugadores, eventos, periféricos del gaming por las metrópolis, en los metros y edificios, tienen una presencia convencional.

En los torneos con carácter internacional de StarCraft BroodWar ganar a los coreanos ha sido siempre el máximo exponente según los comentarios de múltiples jugadores por su clara hegemonía sobre el nivel del resto de países, que no gozaban en estos inicios competitivos de las mismas condiciones laborales, patrocinios estables y todo un tejido social y cultural que respaldaba su profesionalización. La exportación de estos modelos pioneros es evidente y tiene una presencia muy observable en una gran cantidad de países, y se ha reconfigurado de múltiples formas.



*Un torneo de Starcraft en Corea del Sur hace casi dos décadas*



*Un torneo de LoL fotografiado por mí en diciembre del 2023 en Madrid*

La divulgación de este modelo de negocio audiovisual y de la imagen del profesional *gamer* se ve inmersa en dinámicas de retroalimentación cultural y social en niveles transnacionales, con diferentes formas de establecimientos y consolidaciones.

## LA CIRCULACIÓN DE ARTEFACTOS

La circulación de artefactos tiene que ver con la *agencia* y el holismo como explicación sobre algunas expresiones del gaming profesional desde Corea del Sur hasta Logroño. Sencillamente, como sucede siempre, en todos los lugares, humanos haciendo cosas mediados por artefactos, bien sea un hacha o un videojuego.

*Los objetos culturales, incluyendo las imágenes, los idiomas y los estilos de peinado, se mueven con rapidez cada vez mayor, cruzando límites regionales y nacionales. Esta aceleración es consecuencia de la velocidad y la difusión de Internet y del crecimiento simultáneo de los viajes, los medios interculturales y la publicidad global (Appadurai, 2013, pp 89).*

Sigue,

*Un elemento fundamental para la comprensión de estos flujos culturales es la “relación entre las formas de circulación y la circulación de las formas” (comillas mías). Formas como las novelas, las películas y los periódicos cumplen con caminos de circulación y circuitos de religión, migración y comercio bien establecidos. Otras formas culturales como el ballet, la animación, la fotografía de la moda y el activismo político de base, en cambio, crean circuitos de circulación que antes no existían (Appadurai, 2013, pp 93).*

Appadurai pone el foco en estos flujos culturales y en sus efectos a largo plazo, haciendo hincapié en los asentamientos de estos artefactos y en cómo influyen en las formas de vida y las transformaciones sociales. También defiende la heterogeneidad de las formas en cuanto a la diversidad de reconfiguraciones.

Los establecimientos de la profesionalización gamer se pueden entender desde esta propuesta de Appadurai, si además *encarnamos* su referencia a lo “global” mediante el *rastreo de asociaciones* y el *ensamblaje social* de Latour (2008). En efecto, el rastreo a partir del fenómeno del Starcraft es viable pese a las limitaciones de esta investigación por cuestiones de movilidad. La *agencia* de estos artefactos culturales se produce desde diferentes dimensiones de lo social, como puede ser un papel escrito por una persona desde dentro de una institución pública y que produce efectos legales que determinan acciones en una dirección concreta; una reunión donde se transmiten conocimientos que posteriormente se materializan dentro de esa dirección legitimada por un tipo de legalidad

institucionalizada; un canal de comunicación que permite la circulación de formas a la que se refiere el autor.

El Starcraft BroodWar, bajo mi punto de vista, aunque también fue una “forma circulada” a modo de artefacto, también supuso la configuración de un nuevo circuito por el que circularon otras formas: formas de tecnología, de entretenimiento, de competitividad, modelos de negocio, de idolatría, etc., que se expandió hasta reproducirse en otros territorios geográficos aprovechando y modificando sus propias infraestructuras y relaciones ensambladas hasta manifestar por ejemplo una relación estrecha entre las dos fotos que aparecen en el epígrafe anterior en referencia a los torneos.

Voy a señalar en este apartado algunos de esos artefactos que ejercen “presiones” culturales y que disponen de un gran poder transformador en relación con la circulación de formas y las formas de circulación y la profesionalización gamer que parte desde Corea del Sur y que se expresa en lugares como Logroño.

### **Formatos y modelos en circulación. Reconfiguraciones: Corea, Madrid, Logroño**

Un ejemplo de artefacto cultural que he rastreado, ha sido lo que consideramos el “modelo coreano” por su uso habitual durante algunas conversaciones con diferentes personas. Modelo coreano no habrá solo uno, contendrá una gran diversidad interna como es de esperar.

Un conferenciante del sector del gaming que había viajado por diferentes países por cuestiones laborales, comenta que ha podido ver una franquicia que presenta un modelo de escuela que podría ser viable “aquí” en el sentido de la consolidación del profesional gamer y sus derechos. Según Charotti (2017), en 2014 las instituciones públicas coreanas de la mano de algunas empresas del sector emitieron comunicados dirigidos al bienestar de los jugadores profesionales como ejercicio laboral reconocido. Según una trabajadora de UGT especialista en el sector, en España no se ha reconocido, en Madrid sí que hay algunos movimientos sindicales, en Logroño no.

Buscando ese “modelo” viable al que se refería el conferenciante entre las instituciones públicas de Logroño, acabo derivado al Centro de Orientación y Emprendimiento de La Rioja, el COE. El personal del COE con el que hablo me remite al Gerente de Logroño Deporte, la gran comunidad del deporte logroñés, que se encontraba en esos momentos

en proceso de desarrollo y montaje de una sala de esports de uso abierto para los gamers riojanos con carácter competitivo.

Cuando me pongo en contacto con el gerente me explica las características de la sala y un modelo de compaginación estudios/gaming. Efectivamente, es un modelo competitivo que responde muy bien a las conceptualizaciones y miedos habituales que me he encontrado en distintos entornos domésticos, un modelo pensado como una “extraescolar”, un lugar gestionado y supervisado por adultos, con horarios, con normas, con personal de apoyo como un psicólogo encargado de trabajar aspectos como la tolerancia a la frustración, la gestión del “fracaso”, los valores del equipo, los egos, etc. En esta sala de esports los gamers se pueden inscribir para practicar, entrenar e incluso hacer competiciones en equipo, disponiendo de espacios punteros en tecnología gaming.

Este modelo de compaginación, según me indica el gerente, es importado de Madrid, se ha compartido en unas reuniones entre el personal de la escuela e-Squad de la que me facilita el contacto de su director para poder continuar con el *rastreo de asociaciones*.

El modelo de compaginación de e-Squad que me explica su director parte de su propia indagación e investigación sobre el sector de los videojuegos tanto en equipos profesionales españoles como en el extranjero. José, conocedor de los orígenes coreanos de la profesionalización del gamer competitivo, trata de orientar su escuela hacia el concepto de extraescolares, un lugar desde el que se pudiera jugar en una modalidad competitiva y además asesorar y solventar las principales preocupaciones de las familias sobre el acto de jugar de manera intensiva desde casa. Este modelo constituye, al igual que la reconfiguración logroñesa del mismo, un lugar gestionado por adultos, con jugadores profesionales o exprofesionales como maestros, el impulso de una serie de valores centrados en el bienestar, la competición “sana”, los horarios de juego estipulados, la salud del equipo, etc.

El modelo de compaginación estudios/gaming contrasta con el denominado modelo coreano de escalada en ranked desde casa durante largas jornadas de hasta doce horas al día, y también en casas de entrenamiento de equipos profesionales que realizan también sus concentraciones en períodos de competición. e-Squad se centra también en la pedagogía, un modelo académico, formativo, con profesores formados que están contratados para guiarles en el camino. También disponen de un psicólogo, un fisioterapeuta, etc. José no

comparte el modelo coreano de gaming house, *ellos tienen otra manera de entender las cosas*.

También señala que a su escuela acuden muchas familias preocupadas por sus hijos que le meten a los videojuegos muchas horas al día. e-Squad da respuesta a la problemática proponiendo una respuesta que puede satisfacer a gamers, porque pueden crecer competitivamente, y a familias, porque la disposición de sus hijos por los videojuegos está debidamente gestionada. No obstante, no todos los jóvenes que acuden con sus familias están de acuerdo con ese modelo, algunos prefieren el modelo coreano de “tryhardeo” desde casa para tratar de alcanzar sus objetivos con el gaming.

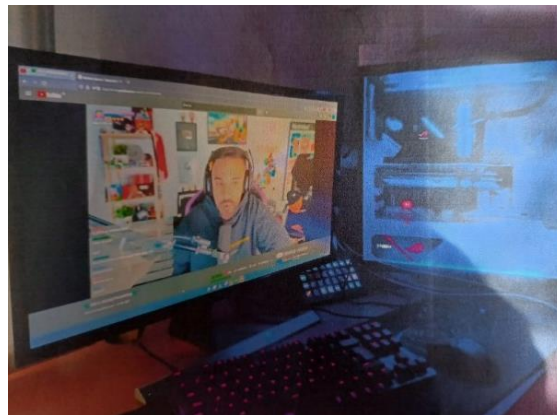
José comenta que esta no es la manera adecuada para convertirse en profesional, porque no adquieren disciplina para afrontar las múltiples situaciones de estrés a las que se enfrentan, ni las habilidades de comunicación con el equipo, los hábitos de deportista. Señala que los que hacen ranked en casa, cuando llegan a rangos altos dentro de un juego y les acaban captando, cuando llegan a la competición “seria”, no están entrenados socialmente en esas habilidades profesionales, así que los conflictos y las maneras negativas de afrontar las situaciones son más habituales.

Considera, además, que este modelo de compaginación y entrenamiento de competencias clave podría rivalizar en el futuro con el modelo coreano en el sentido de poder competir contra ellos de “igual a igual”. El modelo de “ranqueo” ha circulado transnacionalmente, ha sido investigado por José en el extranjero, y se ha reconfigurado en su escuela con un modelo de compaginación que considera más adecuado para las estructuras socioculturales de su entorno. A través de reuniones y agentes de la red, llega a Logroño orientado hacia el campo del deporte y a las consideraciones de un “gaming saludable”, una manera de videojugar apoyado también por la administración pública de la zona, que comparte valores semejantes.

## **LOS ARTEFACTOS Y LA CIRCULACIÓN POR INTERNET**

Tras pedirle al informante Migu una foto sobre su setup, pude motivar una serie de lógicas y representaciones socioculturales a partir de la imagen que aparecía en su monitor. Se

produjo un ejercicio de asociaciones entre las capas de significados que se identificaban para dar forma a la circulación de artefactos por el medio internauta.



*Fotografía del setup de Migu realizada por él mismo*

Cuando pregunto a Migu por el streamer que aparece en su monitor, me comenta que se llama IlloJuan, y que es su principal referente. Posteriormente, una vez en mi casa, busqué algunas fotografías de este streamer y también participé en algunos de sus directos para comprender mejor la información que me transmitió el informante logroñés.

A partir de ahí, he trabajado técnicas de foto-documentación (Rose, 2019), estimulando la re-observación y los nuevos sucesos en los que desemboca (Piette, 1993), y produciendo significados que conecten a los intérpretes con contextos y con procesos (Harper, 2002), introduciendo la perspectiva antropológica de la “cultura digital” (Ardévol, 2002; Ardévol y Lanzeni, 2014) de la comunidad “gamers” y en su uso de las herramientas socio-tecnológicas y digitales como el centro de sus vidas profesionales o los que depositan sus aspiraciones en las mismas (Cerón, 2020).

En el setup del fondo de la habitación de IlloJuan se ven referencias a relaciones laborales y a preferencias estéticas e identificaciones personales. Hay colgados de la pared cuadros



*Captura de pantalla de IlloJuan en su setup, durante un stream de día.*



*Captura de pantalla del setup de IlloJuan durante un stream de noche.*

que representan “logros” tras conseguir un número determinado de seguidores tanto en Youtube como en Twitch: 100.000 seguidores, 500.000, etc. Estas placas van cambiando su “calidad” (oro, diamante, platino, etc.). Las placas contienen significados referentes a la profesionalización de Illojuan, y a la relación laboral con las plataformas.

El propio cartel/placa de Twitch tiene una característica función luminosa que también está presente en la mayoría de streamers profesionales de esta plataforma. Representa una parte de sus “condiciones laborales”. La luz led/neón, con esa intensidad leve, tenue, que produce una atmósfera relajante, significados que se asemejan al “chill”, entornos suaves y armónicos. Este diseño atmosférico, al parecer, tanto Illojuan como otros productores de contenido lo activan cuando llega la noche, haciendo una asociación sobre el “horario laboral” de los *streamers* en Twitch, que tiene mucha presencia nocturna. Es una manera de mantener a la comunidad “dentro”, los creadores de contenido utilizan un setup “vivo”, activo, que se modifica según los horarios y los contenidos que quieren producir, en función también de las necesidades de su comunidad.

Siguiendo con el fondo del setup de Illojuan, un cuadro con una ilustración personalizada del videojuego GTA proporciona información a la nueva audiencia sobre sus preferencias en torno a los videojuegos. El fondo del setup también contiene bienes de consumo como una guitarra de simulación o un “funko” de Kratos<sup>24</sup>. Tanto en este setup, como en otros muchos, es muy habitual tener cierta variedad, en algunos casos que he observado, verdaderas colecciones con más de un centenar de muñecos que sirven igualmente para identificar a los creadores de contenido con su comunidad, sus gustos, etc. Son, igualmente, herramientas de trabajo. El setup es un artefacto cultural que circula por estos circuitos internautas donde se comunican las formas en el sentido de Appadurai (2013).

Los setup con fondo, además de un lugar de trabajo son un escaparate donde poder hacer promociones y patrocinios de “marcas” de las empresas interesadas. Transnacionalmente, estos setups reflejan una diversidad interna.

Continuando con la metodología de Piette (1993), después de conectar el setup de Migu con el de IlloJuan, he querido hacer esa misma comparación con un productor de contenido de otro país, y así poder observar las manifestaciones simbólicas de sus artefactos en circulación internauta.

---

<sup>24</sup> Kratos es un personaje mitológico que protagoniza el videojuego “God of War”.

Si observamos los elementos materiales en este gamer y youtuber japonés, Hikakin<sup>25</sup>, podemos contemplar una organización del fondo bastante semejante a otros creadores de contenido, aunque con sus diferencias. Hikakin utiliza un sofá desde el cuál retransmite en ocasiones sentado o hace pequeñas apariciones en él. Tampoco utiliza estanterías altas para mostrar su muñequería.



*El youtuber/gamer japonés Hikakin en su fondo de setup, durante un vídeo visto en diferido.*

Bajo la misma “bandera laboral”, aparece el logo de Youtube, de entre otros objetos que representan algunos videojuegos y su relación con los mismos, como Minecraft, otros muchos muñecos relacionados con series televisivas como Doraemon, de producción japonesa; una figura de él mismo, una carátula de un grupo musical japonés; también un muñeco de Spiderman que, aunque vinculado a la industria norteamericana, su forma es más redondeada, esférica, como el resto de monigotes, de lo que se interpreta que hay una reconfiguración de las figuras hacia los gustos del “mainstream” japonés que, en el caso de Spiderman se centra menos en la musculatura y la corporeidad fibrosa para formar parte de lo que seguramente sea la oferta de un catálogo de peluches homogéneos en su forma, al igual que los “Funkos” americanos se identifican por su enorme cabeza.

La propia ilustración sobre sí mismo que lleva en la camiseta también simboliza un gesto gatuno y a la “cultura” de los gatos, con una gran presencia también en Japón entre sus creadores de contenido.

Como podemos ver, comparando los fondos del setup de IlloJuan y Hikakin y, teniendo en cuenta otras fotografías y vídeos que he estado observando, existe cierta homogeneidad en la conceptualización de una sala profesional influida por empresas, industrias,

---

<sup>25</sup> <https://www.youtube.com/user/HikakinTV>



comunidades y otros aspectos culturales que dan forma a los ejercicios profesionales de los creadores de contenido que se dedican en parte a jugar a videojuegos, pero también existe diversidad cultural en las manifestaciones simbólicas de los objetos materiales y los bienes de consumo que enseñan y que se reconfiguran contextualmente. Como explica Welsh<sup>26</sup> (2008), estas plataformas han creado un medio comunicativo que se expande globalmente y que reproduce sus estructuras lingüísticas en casi todos los rincones del mundo.

## ÚTERO GAMER

### LAS ESPUMAS Y LA “ATMÓSFERA CULTURAL” DE LOS GAMERS

Con el término espumas, Peter Sloterdijk (2009, en Cañedo, 2012) hace referencia a la forma en que las personas en un contexto de sociedad contemporánea conectada globalmente se agrupan en comunidades interconectadas y fluidas con propósitos en común, que se encuentran en continuo cambio, tamaño y forma. Los gamers forman parte de una de estas espumas.

Fruto de la cualidad humana del juego, la tecnología y la industria concomitante, los gamers producen y reproducen una forma de vida y una comunidad virtual conectada y en constante cambio. Las espumas, en cuanto a los gamers, son muy pertinentes conceptualmente porque la profundidad de la metáfora permite incorporar en una forma de grupalidad tanto los lazos directos como sus divergencias socio-culturales.

Los gamers y sus procesos de profesionalización están desarrollando un ámbito comunitario en el que se comparte el deseo de jugar y ver jugar a otros en una multitud de espacios simultáneos tanto virtuales como físicos. Se trata de una *comunidad de práctica* (Lave y Wenger, 1991; Wenger, 2001) y un proceso de aprendizaje ajeno a la educación escolar (salvo la que se produce entre los jóvenes durante los recreos y los pequeños rincones y espacios “libres”) y los accesos al mercado laboral mediante titulaciones oficiales.

En la comunidad participan millones de gamers con distintos roles internos, agrupando diferentes niveles desde aficionados a expertos, compartiendo en su conjunto valores,

---

<sup>26</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4\\_hU](https://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4_hU)

conectividades y un lenguaje compartido, dando de este modo sentido a una atmósfera cultural (Cañedo, 2012).

La atmósfera cultural gamer adopta una forma transnacional que se reconfigura de maneras diversas en distintas localizaciones, como, por ejemplo, se hace observable en las competiciones de esports. Algunos lugares donde se adensa, localiza y triangula la actividad gamer y las instituciones ensambladas que dan forma a la red son eventos como la DreamHack y la Amazon Gamergy. Lugares en los que he realizado trabajo de campo. En la primera en 2018 y 2022, y en la segunda también en 2022.

Me voy a centrar en la Gamergy 2022. El adensamiento cultural de este lugar es extremadamente interesante para los fines de la investigación, el *ensamblaje social* y el *rastreo de asociaciones* (Latour, 2008) permiten observar y expandir la red sin grandes dificultades, en ocasiones me ha dado la sensación de que estuviera todo orquestado para ello. Tras la tarea dificultosa que me supuso habituarme a la etnografía virtual al tener que familiarizarme con infraestructuras alojadas en un universo digital, en estos lugares parece que quisieran concentrar todos los estímulos y conexiones entre agentes sociales, los metieran a todos hacinados en una esfera, y te la hicieran explotar en la cara de golpe.



Fotografía tomada por mí en la Amazon Gamergy de Madrid en 2022

Quiero diferenciar en este lugar el significado de *comunidad de práctica*, *espuma* y *red* al ser pertinente para la comprensión de la investigación y específicamente desde esta localización durante el trabajo de campo, porque se entretajan los tres conceptos que considero compatibles y que han sido necesarios para poder identificar parcialmente a los gamers competitivos profesionales. Se puede considerar esta cuestión como un problema de *escalas*.

En primer lugar, pretendo que el concepto filosófico de *espuma* ocupe un lugar metafórico, metonímico y abarcador. El uso del *rastreo de asociaciones* me conduce a materializar una red de relaciones observables conectadas a través de nodos que concentran significados y efectos de retroalimentación.

La comunidad de práctica gamer se encuentra en el interior de la red, y se representa a través de identificaciones y prácticas compartidas. La red es más amplia que la comunidad de práctica, incorpora otro tipo de relaciones ajenas a sus afinidades, aunque influye en las formas de su estructura. Un ejemplo son las diferencias entre los gamers y los patrocinadores de los eventos de videojuegos. En su conjunto los hacen viables, sin embargo, no todos forman parte de la comunidad de práctica, al contrario que de la red de relaciones y el ensamblaje social del gaming, donde ambas partes tienen pertenencias.

La red va más allá de una comunidad de práctica reductible a un análisis exhaustivo, y conforme se va ampliando el cerco, la exhaustividad se va difuminando en una mayor interpretación con fuentes documentales más inconexas. Así es como siento el proceso etnográfico de este estudio. De modo que, con los datos producidos en este periodo de trabajo de campo, siento una mayor seguridad dando pasos muy cortos. La capacidad de ampliar la red de relaciones acudiendo a este tipo de eventos es vertiginosa.

Partí de un puñado de gamers de Logroño y de la idea de investigar el proceso de profesionalización a partir de un club profesional al que al final no tuve acceso y, finalmente, he de admitir que en ocasiones no sé dónde estoy. Diferenciar comunidad de práctica, de red, de espuma me ayuda a ubicarme de nuevo.

Francisco Cruces (1994) explica un concepto pertinente para el análisis de la foto anterior, el *desbordamiento cultural*. Este desbordamiento se produce cuando los significados que se observan en un contexto determinado se “desbordan” de la localización física escogida al estar relacionados y conectados con otros contextos “deslocalizados” o fuera del rango de observación, lo que habitualmente se denomina “global”. Cruces no obvia lo global, mantiene un compromiso con esta premisa pese a depositar el peso en el contexto “local”. En este caso, no se puede entender el gaming logroñés desde Logroño sin incorporar intersecciones (Massey, 2012) que desvirtúan necesariamente cualquier idea de cultura geolocalizada. Esta red trasciende las nomenclaturas geográficas o estadonacionales respaldadas por instituciones oficiales y administrativas o mapas que delimitan fronteras, su estructura se encuentra en intersecciones de las mismas.

Retomando mi campo en la Amazon GamerGy, me fui a una grada que se encontraba vacía para reflexionar en mi propósito tratando de evadirme del ruido y el gentío durante un rato mientras leía de nuevo lo que quería decir Latour (2008) con la idea de un *ensamblaje social* y la devaluación del uso “social” en la progresiva pérdida de la *encarnación*. Me senté, sin saber que estaba a punto de comenzar una de las competiciones principales del evento, un torneo de naciones en el videojuego LoL al que había estado jugando centenares de partidas para familiarizarme con sus mecánicas. En menos de quince minutos se habían llenado las gradas con más de cuatrocientas personas.

Preguntando a la persona de la butaca de al lado, me comentó que en los eventos de mayor envergadura donde hay premios en metálico siempre hay marcas patrocinadoras “potentes”. Dijo que los equipos están esponsorizados por marcas, y que muchos de ellos sobreviven participando en todos los eventos con “bolsa” y dependen de ganar algunos de ellos en cada temporada para obtener el dinero con el que luego el club les paga. Los equipos de esports más fuertes de primera división pueden poner salarios a sus jugadores, en ocasiones muy elevados, pero hay otros más pequeños que dependen de presentarse a todo lo que pueden e intentar ganar.

Me pregunto por estas marcas tan potentes, Movistar o Intel, ¿qué características necesitan tener los torneos para que sean apoyados? La pregunta tiene una respuesta sencilla: las marcas tienen sus estándares de calidad para hacer presencia, tal vez estén escritos en algún documento interno interesante. Trato de asociar esta dependencia en la profesionalización gamer y el ejercicio de sus funciones con las marcas comerciales, y se me abre un nuevo campo rastreable. Escribo al respecto lo siguiente en el cuaderno de campo,

*En esta dimensión organizativa, hay normas de calidad (ISO) y de seguridad. El formato de evento repercute a múltiples gremios para alcanzar estos niveles (carpintería, electricidad, servicio de limpieza, infraestructura tecnológica, ancho de banda, carreteras, camareros, alimentación, sonido, fontanería, profesores, universidades, patrocinadores, agentes, managers, seguridad, gente acreditada, vigilantes, comentaristas, famoseo, entrenadores, psicólogos, inversores, comerciales, actores, y un larguísimo etcétera). Estos formatos estarán supeditados a legislación autonómica y/o estatal que influyen en que las marcas, preocupadas por su imagen profesional apoyen estos eventos (estaría bien hablar con algún representante de estos criterios por si tal vez cada marca los tiene estipulados de maneras distintas). En su suma, la profesionalización gamer se hace viable en estos espacios de “sistemas expertos”. Sin toda esta construcción sociocultural en*

*torno a gremios y legislación tal vez no se produciría un ejercicio profesional del gamer competitivo. Este progamer necesita de la libre circulación del mercado en una perspectiva transfronteriza para hacerse viable.*

Sentado todavía en mi butaca, una chica pasa preguntando cosas a la gente. Cuando le toca a mi fila, me pregunta a mí y a las personas de al lado si jugamos al LoL. Todos le dicen que sí, de modo que nos dan una tarjeta con un código para desbloquear un personaje del mismo videojuego, como algo exclusivo por acudir al evento.

Antes de salir de la grada, localizo a esa chica cerca de la salida y le pregunto: ¿Cuántas de las personas a las que les has preguntado si son jugadores del LoL en estas gradas te han dicho que no? Ella me responde que sólo algunos padres que habrán venido a acompañar a sus hijos a ver el evento.

La respuesta de la chica, produce un significado que explica la situación de una manera muy concordante con la base de mi estudio. A diferencia de deportes como por ejemplo el fútbol, donde también hay gradas llenas de público viendo los partidos, no todos los presentes son jugadores de fútbol, sin embargo, en esas gradas la inmensa mayoría sí son jugadores de LoL. En realidad, no sólo están en un ejercicio de entretenimiento, sino que están “en clase” aprendiendo de sus maestros. Hay una *comunidad de práctica* (Lave y Wenger, 2003) y un ejercicio de aprendizaje ajeno a la escuela y esta es una de sus múltiples manifestaciones simbólicas.

Saliendo de la grada para el resto de pabellones del evento, continúo con el ensamblaje que, posteriormente, complementaría con el resto del trabajo de campo para dar forma a un ejercicio de retroalimentación entre instituciones que voy a tratar de reflejar aquí.

## **RETROALIMENTACIONES**

### **La comunidad manda**

La comunidad gamer media económicamente en la fabricación de nuevos videojuegos a los que poder jugar. Ofrece trampolines como los crowdfounding. También, cuando se convierte en consumidora, retroalimenta los valores de las marcas patrocinadoras. Los streamers y gamers se convierten en la imagen de los patrocinadores que deben adoptar en la vida pública sus valores del marketing. Salirse de ellos, incluso fuera de su ejercicio laboral, supone salir del dinero que proporcionan. Es una manera de influir en la conducta del gamer profesional a partir de la validación de la conducta de la comunidad de

consumidores gamers. La estrategia de los valores del “mainstream” es algo que tienen que tener en cuenta estas personas para acceder a los patrocinadores. Cuando un gamer o streamer profesional con influencia comete algo que puede ser considerado como un error notable, la comunidad se encarga de presionar a los patrocinadores, o estos mismos consideran el retirar el patrocinio para no asociar una marca a un comportamiento considerado cancelable por su comunidad de compradores.

La comunidad también influye en desarrolladoras y otras empresas. El informante Willy, señala que la comunidad, con sus conductas e intereses, de manera orgánica, inspira y orienta a las empresas de desarrollo. La comunidad acoge a los videojuegos, los critica, los descarta. Desarrolladores e inversores aprenden de la crítica, de las valoraciones tanto cuantitativa como cualitativamente.

De la comunidad emergen los equipos, los clanes, la organización de torneos “caseros” que impulsan nuevos videojuegos competitivos. De la comunidad aparecieron los primeros intentos de profesionalización, con miembros que depositaron algo de dinero para motivar las competiciones. También formalizaron empresas que introdujeron dinero privado para llevar a otro nivel la organización de juegos sin espacios competitivos como el “Brawl Stars” del informante Dani. De esta manera se concentraría más atención, aparecerían algunos patrocinadores con sus periféricos, camisetas y aportaciones modestas, que se revertirían en los miembros de la comunidad que se tomaban más en serio el juego, y que a su vez fomentarían un mejor rendimiento al obtener un mayor estímulo los jugadores. Esta retroalimentación favorecería el espectáculo, una mejor organización, atraería una mayor inversión hasta que el juego alcanzó sus límites y se estabilizó sin una infraestructura profesional solvente. La estabilización de cada videojuego competitivo es diversa en tiempo y forma, es una buena representación de la espuma.

Los miembros de la comunidad se depositan en los directos, se concentran, son como estorninos. El reparto de las decenas de miles de visualizadores de los streams en directo y los participantes en el chat se suele concentrar en pocos lugares. Si seleccionamos un juego y vemos las personas que lo están retransmitiendo, el que se encuentra en el top 4-5 de observadores, suele tener apenas un puñado de “viewers”. La competición contra los profesionales es complicada por los neófitos, *eres como un grano de arena en el desierto* dice un empresario riojano. En la profesionalización del streamer/gamer, aparecen agencias que gestionan colaboraciones, exponen intereses, se relacionan con otros profesionales, forjan una red socio-laboral.

La comunidad también ejerce presiones para “sacar fuera” a los miembros que incumplen sus términos mediante herramientas como la “funada” o la “cancelación”, como se ha podido observar en moderadores, editores, creadores de contenido e incluso a personajes consolidados y endiosados.

Dentro de la comunidad de práctica, los streamers que detentan mayores cifras de suscriptores ejercen presiones para que mejoren sus condiciones, por ejemplo, tanteando a otras plataformas diferentes de Twitch, escuchando ofertas, manifestándolo en directo, comunicándose con otros compañeros de profesión. Ya hubo un trasvase de Youtube a Twitch que dividió a sus creadores, que además se diferenciaron en su categoría profesional al modificar algunos aspectos de su ejercicio laboral de youtuber o creador de contenido a streamer.

Los jóvenes buscan reconocimiento y funciones en el interior de la comunidad, asumen responsabilidades como modder, moderador, hacer memes, comunicar noticias... por amor al arte como señala el informante Dani que aceptó una tarea como community manager para la organización de un torneo benéfico. La comunidad solicita, tiene necesidades y los miembros las practican. Si la necesidad y la demanda es alta, puede llegar a convertirse en una nueva profesión, como la de moderador de los chats en directos a los que algunos streamers ya pagan cantidades moderadas.

La comunidad repudia y utiliza algunos mecanismos mediante los que se pueden comunicar con los grandes gamers y streamers: foros, chats, redes sociales, cajitas de comentarios en los vídeos, participación en los directos... En ocasiones los mensajes les llegan a los endiosados e incluso los responden.

La comunidad endiosa llegando a producir el fenómeno fan, desde el que se aplica una pérdida de autocontrol, veneración, iconodulia hacia la imagen constituida por bits de los héroes a los que siguen desde sus dispositivos, idolatría hacia sus personalidades y lo que han conseguido. La biografía de muchos gamers y streamers levanta pasiones cuando se proyecta la imagen de “venir desde abajo” y “conseguirlo”.

Los endiosados consideran habitualmente “no names” o “randoms” a las personas de las que se distancian a nivel personal, los comprenden como una masa homogénea de seguidores, diferenciándose a través de la exposición de sus logros, conquistas, dinero, fama, bienes materiales, valoración social, etc., elementos que la misma masa de audiencia produce siguiendo sus contenidos o prácticas profesionales, proporcionándoles donaciones

y suscripciones, perdiendo el autocontrol cuando los ven en el mismo espacio físico, aceptando y asumiendo la distancia personal de facto, la baja accesibilidad para el trato cercano con alguien que, por otro lado, está desbordado de todo esto.

A los endiosados, tanto audiencias como patrocinadores les envían regalos a sus casas o agencias, existen observaciones de platos preferentes en eventos, en discotecas, restaurantes. Las opiniones de los endiosados son objeto de interés, las audiencias que participan en los directos solicitan a sus referentes streamers o gamers que se pronuncien al respecto, opinen y se posicionen.

El endiosamiento tiene una base sociocultural, la veneración de la diferencia y la distinción se trabaja desde la escuela infantil, las consideraciones subjetivas de los referentes a seguir y sus logros,



## Dioses

El endiosamiento de los gamers/streamers, al igual que en otros ámbitos donde se produce el fenómeno fan, depende de un proceso socio-cultural. Los endiosados ejercen una gran influencia en el proceso de profesionalización gamer. Las masas de jóvenes tratan de ser a menudo como sus héroes, imitando sus comportamientos, sus fórmulas del éxito, sus discursos, tratando de conseguir sus logros incluso a sabiendas de su dificultad, la dificultad está asumida. Las empresas patrocinadoras utilizan los endiosamientos para vender narrativas del camino del héroe y la promoción de algunos conceptos del éxito. De esta manera se sobreentiende una vinculación entre el héroe y el aspirante utilizando el mismo producto, la misma tecnología, bebiendo la misma bebida. Les producen documentales



biográficos<sup>27</sup> para motivar a los chavales con su ejemplo. En España el fenómeno fan de los gamers es inferior al de Corea, en cuanto al streaming-gaming, alcanzan cotas muy altas de suscriptores y relevancia social.



Los endiosados también median con la comunidad de práctica, tratan de dar ejemplo con sus posicionamientos morales, ideológicos, políticos<sup>28</sup>, sus valores. Por ejemplo, es muy habitual la concienciación sobre la dificultad de conseguir llegar a ser como ellos, alertan de estafas, de comprar cosas como “cajas” en los videojuegos al tener efectos adictivos.

También realizan mediaciones económicas. De un empresario anónimo: *Las empresas se matan para que Ibai patrocine su marca. Se fijan en cómo transmiten ideas ajenas a los juegos: valores, ser buena persona. Que no se les ocurra meter la pata que les pueden retirar el patrocinio.* También generan trabajo, tienen editores, agencias, abogados, asesores, moderadores, etc.

### **El insulto**

El insulto también es una institución con un gran poder de agencia en la comunidad de práctica gamer. Durante mi trabajo de campo en el interior del grupo he comprendido ciertos aspectos de los insultos en el videojuego League of Legends. En el juego hay incentivos que se completan socialmente, aceptaciones, motivaciones, cambios de responsabilidades, de rol. Los maestros legitimados por su propia experiencia o un mayor rango dentro del juego habitualmente se dirigen con funciones organizativas durante los enfrentamientos que se producen de 5vs5. El estímulo y el estatus dentro del grupo va progresando conforme los insultos dirigidos hacia un personaje (el mío) van cesando o al menos disminuyéndose sustancialmente.

Los jugadores insultan cuando una mala jugada o un error significativo supone un perjuicio para otro personaje. Las partidas se intoxican de insultos y ambientes hostiles de manera muy habitual, sobre todo cuando se van perdiendo. En mi experiencia, conforme mi

<sup>27</sup> [https://www.youtube.com/results?search\\_query=WCS+Signature+Series](https://www.youtube.com/results?search_query=WCS+Signature+Series)

<sup>28</sup> [https://www.eldiario.es/era/redes-sociales-jovenes-streamers-extrema-derecha-elecciones\\_1\\_10340650.html](https://www.eldiario.es/era/redes-sociales-jovenes-streamers-extrema-derecha-elecciones_1_10340650.html)

nivel aumentó durante los meses de campo, las solicitudes de amistad comenzaron a llegar, las propuestas de juego en equipo también, los insultos eran más puntuales, el juego se volvía mucho más atractivo y el deseo de jugar se convirtió en una rutina diaria. Finalmente, acabé insultando a otros jugadores a los que, con sus decisiones estúpidas, impidieron que consiguiese lucirme en enfrentamientos puntuados en un ranking.

Némoris, Migu, Fer, Samuel, señalan la toxicidad en el LoL ranked por la necesidad de desahogo, la participación de gente tóxica, el olor a adolescente o la estupidez humana.

Cuando he jugado con Fer, una práctica que se volvió habitual, me comentó inicialmente que prefería jugar en la modalidad de reclutamiento (sin perjuicio en un ranking) porque en la modalidad de ranking había mucha toxicidad. Cuando le convencí para jugar en competitivo, en efecto, ya en la primera partida le comenzaron a insultar, a lo que me dijo: “¿Ves?”

Sin embargo, el insulto tiene una función “exogámica”, dividen, en la comunidad, a los jugadores que no están preparados para el competitivo y los presionan con propósitos de expulsión hacia otras modalidades del juego sin repercusiones en la posición dentro de las ligas (hierro, bronce, plata, etc.).

Lo que estos informantes han considerado toxicidad, también está presente en los streams en directo, llegando a asociar la capacidad para soportarla y gestionarla como una cualidad profesional que evita la desmotivación o la expulsión.

## **Magias**

Otra de las instituciones que interfieren en la conceptualización de la profesionalización gamer es la creencia en la suerte. La intervención de la suerte desarticularía la metodología antropológica de una red latouriana encarnada. Sin embargo, la suerte es una explicación saturada desde la que se comprende la profesionalización sin la necesidad de investigar nodos, agencia, localizaciones y triangulaciones. La falta de numerosas piezas en este puzle invoca a la creencia metafísica de la suerte,

*Para ser gamer profesional se necesita talento y suerte.*

*Para que te vaya bien en esta profesión la suerte cumple un papel muy importante.*

*Para profesionalizarse: constancia, padrinos y suerte.*

Los “sueños” y la esperanza también cumplen con un papel importante: *Los chavales persiguen más la esperanza que la realidad que es más difícil de comprender.*

La mediación de la magia en el proceso de profesionalización gamer forma parte del lenguaje de la comunidad. De la magia se espera que intervenga la suerte como un agente que produce un efecto en un momento inesperado. Aunque no sea una entidad física ni forme parte de la red de seres humanos y artefactos, tiene igualmente agencia.

### **Los entornos formativos**

Los entornos formativos que me he ido encontrando entre Logroño, Valencia y Madrid proponen principalmente una mediación conceptual del gaming.

En universidades forman mediante modelos y formatos de práctica, perfiles artísticos, en programación, en la gestión de los esports. Diseño, desarrollo y gestión acotan y formalizan una parte del gaming, orientan hacia el emprendimiento como modelo laboral en base a asignaturas específicas para estos fines, atendiendo a unas necesidades del mercado que figuran en los folletos de las universidades que se han explorado. En Logroño, Eco-varea impulsa esta orientación.

Otro tipo de escuelas como Capacitanes, e-Squad, Logroño Deporte o Amazon University E-Sports estructuran sus fundamentos en un lugar de aprendizaje que introduce componentes pedagógicos y servicios dirigidos a la formación de los jugadores y a sus familiares, en algunos casos se defiende además un modelo de compaginación estudios/gaming, y también se pretende la consecución de objetivos como el compañerismo, la gestión de la derrota y la victoria o el desarrollo personal. Un representante de la emblemática desarrolladora Riot Games manifiesta en una conferencia la necesidad de asesorar a los padres y a los chavales de que no todos “llegan”.

### **La administración pública**

La administración interviene a través de regulaciones sustentadas en los discursos de los derechos civiles, humanos, laborales, la constitución española, etc. Intervienen en el ejercicio laboral, administrando los CNAE e incorporando en gremios (indeterminados en la actualidad según informantes), cobrando impuestos por hacer uso de la infraestructura del Estado. Establece modelos de contratación, límites de edades, etc.

También realiza mediaciones conceptuales y psicológicas sobre el gaming y las plataformas donde está más presente. En mis búsquedas por el territorio logroñés, he notado una

mayor orientación hacia los modelos de compaginación y las estructuras de la salud (gaming “sano”). En ocasiones me he encontrado asociaciones de facto entre las preguntas sobre el gaming y las derivaciones hacia la salud, preocupaciones por las adicciones, los entornos terapéuticos y departamentos de orientación escolar.

Desde los riesgos y alertas tienen la capacidad de reclamar servicios y efectuar remuneraciones a asociaciones, fundaciones y empresas que perciban dinero de la administración a cambio de ofrecer servicios concordantes con las propuestas, pliegos, concursos, y necesidades que demanda la organización “pública”.

También dispone de observatorios sobre los yacimientos de empleo, como el COE, que está pendiente de las emergencias y establece sus redes, sus fondos y sus propuestas. Cuando la administración ofrece dinero al segundo y tercer sector, también establece unos criterios que deben ser incorporados en las propuestas en forma de “contraprestación”, asemejando valores y finalidades.

## **Paro**

Cuando el entorno doméstico no facilita todas las necesidades materiales para la profesionalización gamer, el paro, la prestación por desempleo, cumple un papel importante para los gamers que disponen de una mayor independencia familiar.

La capacidad de dedicación al gaming y streaming aumenta con la prestación por desempleo al disponer de la cobertura de las necesidades básicas y el tiempo para realizar un intento de profesionalización con dedicación plena, como he podido observar en diferentes directos de streamers que se han manifestado al respecto (en ocasiones preguntándoles yo).

En el documental “Detrás del juego” uno de los entrevistados afirma que el paro ha tenido que ver con el desarrollo de videojuegos indie en España.

## **Sector empresarial**

Dentro del sector empresarial que he recogido de mis observaciones, he diferenciado cuatro tipos: plataformas, desarrolladoras, equipos de esports e inversores que también forman parte de la red y de las dinámicas de retroalimentación dentro de este tejido de prácticas, mediaciones y relaciones.

Mediaciones tecnológicas en programas automatizados de accesos a rankings que posicionan a los jugadores en diferentes roles en función de sus resultados. Pagos y cobros a través de pasarelas de pago en red; programas de gestión de comunidades; median sobre el ecosistema sociocultural que hace viables las prácticas y convenciones de sus usuarios.

Mediaciones comunitarias y reclamos de todo tipo de perfiles laborales que incorporan a su infraestructura tecnológica y que parten de la propia comunidad de práctica. Leyes y normas sobre las condiciones de uso, el lenguaje, la conducta dentro de las plataformas. Agencias que median sobre las condiciones contractuales entre jugadores y equipos y las plataformas que utilizan, etc.

Mediaciones conceptuales en el fomento de un ecosistema fundamentado en contrataciones y modelos de autónomos, el libre mercado, empresas patrocinadoras de carácter transnacional; empresas que ofrecen modelos de aprendizajes competitivos en esports que se divulgan y se incorporan en diferentes Comunidades Autónomas.

Mediaciones psicológicas con incidencia en la conducta individual, como las condiciones de vida de los clubes de esports; las facilidades para el acceso de los neófitos a la comunidad de práctica de streamers al alcance del conocimiento y la tecnología de la mayoría y con implicaciones en la motivación y las expectativas de los mismos. Mediaciones en las formas de vida y las modificaciones de los tiempos y espacios off-line. La inversión de dinero como conductor de la conducta, como por ejemplo la adopción de los valores de una patrocinadora para ser patrocinado: aprender a conocer, respetar y convivir con las marcas. La realización y utilización de estudios psicológicos para desarrollar mecanismos de recompensa en los juegos. La creación de escuelas y clubes para aprender y competir en los videojuegos. Ofertas y formulaciones hacia el concepto de estrellato, la publicitación de las estrellas en busca del fenómeno fan. Seguir recetas en el desarrollo de videojuegos, tendencias, fórmulas que atraigan a más jugadores.

Mediaciones económicas creando modelos de obtención de recursos y monetizaciones como las donaciones o las suscripciones, modelos de contratación; empresas que se publicitan a través de plataformas; monedas virtuales; asociaciones entre juventud y los esports como bandera publicitaria.

Mediaciones en busca de la concentración de usuarios por afinidades y prácticas como la creación de plataformas como Discord, chats y canales en los videojuegos; páginas web con propuestas competitivas, etc. Rankings de streamers por número de seguidores;

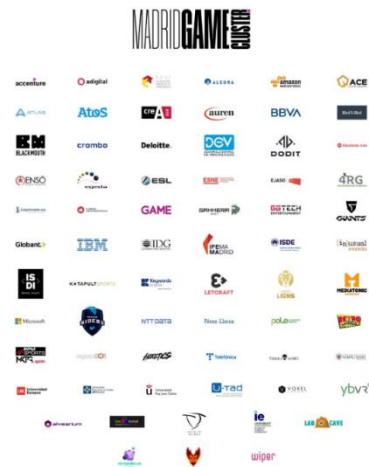
incubadoras de proyectos y concentración del ecosistema como Madrid in Game. La gamificación del streaming creando chats de la comunidad, mecanismos de premios, memes, refuerzos por fidelidad automáticos, etc. Eventos competitivos y publicitarios para concentrar intereses y comunidades, mediaciones para que se produzca el *agon* facilitando infraestructuras para este fin. También existe la competición empresarial para hacer traveses de audiencias, para concentrar usuarios en fines particulares; competición de desarrolladoras, plataformas, comunidades de streamers; patrocinadores, etc.

### Las concentraciones numéricas

Dentro de los adensamientos de reglas convencionales se establece una facultad cuantitativa referida a la necesidad de disponer de conjuntos de personas con propósitos en común que se relacionan en tiempos y espacios formando parte del ensamblaje social que aquí nos ocupa. Estas concentraciones numéricas giran en torno a los videojuegos y su producción cultural. Es uno de los objetivos principales de las empresas: concentrar jugadores, usuarios, compradores en torno a su producto y vincularse con alguna parte del ecosistema de los videojuegos. Aquí algunas ideas de red y concentraciones de las que subyacen relaciones encarnadas,



Distribución del espacio y los agentes en DreamHack 2018



Red de agentes ensamblados en Madrid in Game en 2023

A partir de las conexiones de las tres fotografías se producen concentraciones observables: alrededor de chats, de trending topics, de rankings de jugadores, de usuarios conectados simultáneamente en un videojuego, concentraciones retroalimentadas por un inversor que introduce fondos para un premio en un torneo, para realizar eventos, etc.



*Una ventana a la representación de un ensamblaje de empresas con presencia y agencia en los espacios virtuales*

## Establecimientos

Durante el proceso de ensamblaje del sector del gaming, los efectos generados producen establecimientos diversos como formalizaciones, asentamientos, cimentajes, bases, leyes, materializaciones que asientan el terreno del gamer. También tienen que ver con la circulación de artefactos.

Ejemplos: remuneraciones, adaptaciones socioculturales, aprendizajes sobre la industria, formalización de ligas oficiales de los desarrolladores de videojuegos, creación de asociaciones, federaciones, sistemas de emparejamiento por niveles de habilidad, penetración del capital por empresas del sector de las marcas y patrocinios; modelos de contratación, términos de uso, especialización de normas en formaciones de equipos, accesos a plataformas, participaciones en torneos; normativas en streaming y gaming; consolidaciones y concentraciones del capital empresarial y la red de agentes del sector de los videojuegos.

## Inconsistencias

En la atmósfera cultural, he podido observar numerosas inconsistencias si comparamos este proceso de profesionalización con el proceso por ejemplo de los carpinteros o de cualquier otra profesión más instaurada históricamente en un contexto sociocultural. Estas inconsistencias las he observado y registrado con mayor asiduidad en las zonas más bajas del proceso de profesionalización, en los entornos de aprendizaje y práctica que, en

el caso de los carpinteros, puede ser en una escuela o en el entorno de su familia en términos generales. La comparación entre ámbitos laborales no tiene por qué ser acertada para los gamers, no obstante, esta investigación está vinculada con el campo de las profesionalizaciones, así que es pertinente.

Algunas las he considerado “estructurales”: difusos reglamentos laborales; ausencia de adultos referentes en la profesionalización gamer; oferta ilimitada de juegos que no parten de una infraestructura profesional incluso aun intentándolo (cambiar de juego puede equivaler a algo semejante a cambiar de deporte en cuanto a la habilidad y la experiencia práctica que conduce a un jugador a la profesionalización a través de tiempo y repetición de patrones); en ocasiones precariedad, jugadores como Dani señalan que en algunos casos se han dedicado a jugar diariamente durante meses para obtener una posibilidad de ganar un torneo de veinte euros; jugadores sin cobrar nada, contratos por períodos cortos. Contratos inválidos “oficialmente”, baja representación sindical; alto desempleo si lo considerásemos como una profesión tradicional; desinformación por parte de la administración pública y los profesionales de la educación; variables independientes para conseguir estabilidad económica como por ejemplo depender de ganar torneos.

### *Ocultamientos*

He denominado *ocultamientos* a las relaciones de ocultación entre aspiraciones, desempeños y prácticas del gamer, por ejemplo, a las familias y amigos por el riesgo de estigmatización, la burla, la incompreensión, etc.

He observado inseguridades por decisiones, opacidades emocionales por falta de transparencias, problemas de comunicación producidas por discusiones insertas en discontinuidades culturales. Un jugador de doce años comenta que considera muy difícil explicarles a sus abuelos por qué no puede salir de la habitación para atenderlos cuando le visitan sin avisar.

De una conversación con el personal técnico del COE, extraigo y sintetizo la siguiente problemática para su sector: ven gente enganchada al teléfono en situaciones donde no debería corresponder, incluso estando con sus hijos. No pueden saber lo que están haciendo dentro de la pantalla, si tiene un propósito profesional, y puede que no lo digan hasta que no deje de ser vergonzoso revelarlo.



Economía sumergida, tejemanejes entre adolescentes, opacidad en la gestión del dinero y las contrataciones como cláusulas de rescisión para jugadores que algunos dirigentes de equipos consideran cuestionables a nivel legal. Algunos informantes consideran que el dinero “en B” ha sido importante para abonar el terreno del gaming y el establecimiento de la profesionalización en sus inicios. Llevarlo al terreno legal lo hubiera paralizado.

### *Incertidumbres*

Otra parte de las inconsistencias son las incertidumbres en la atmósfera cultural gamer, y las influencias que producen alrededor de la profesionalización en las propias decisiones de las personas. Ejemplo: un gamer profesional va montando un negocio con los ahorros porque no sabe lo que va a durar su éxito. Un gamer semiprofesional no termina de dar el salto y dejar los estudios para dedicarse completamente porque no sabe si va a poder vivir de ello. Un jugador no sabe si el club que le va a fichar va a desaparecer al año siguiente; baja estabilidad; retiradas del gaming profesional antes de los veinticinco años; moda, espuma. Según informantes del sector empresarial los esports no terminan de despegar en España, consideran que no salen rentables como en otros países, y esto lo perciben en la bajada de las cantidades de patrocinios e inversores en sus entornos conocidos.

## GESTACIÓN GAMER. DESCRIPCIONES ETNOGRÁFICAS

### **ARTICULACIÓN DE LA DISPOSICIÓN GAMER**

Considero *elementos de articulación* a los objetos, sucesos, prácticas, acciones, símbolos, que influyen en una persona y en el desarrollo de una disposición. Bajo esta influencia, las personas pueden elaborar una actitud con una valencia positiva o negativa y una intensidad (Gaviria, Cuadrado y López Sáez, 2009) dentro de este arco hacia este tipo de objetos de interés. Estos elementos delimitan una parte de las influencias de las personas que se *enculturan* en sus entornos de referencia desde la infancia, influyendo en sus aprendizajes, habilidades, conocimientos, pensamientos, orientando las maneras de dar forma a su acción social, y favoreciendo la aparición de disposiciones. Las disposiciones de los neófitos siempre están conectadas con aprendizajes previos, que parten de una “ventana” facilitada habitualmente por su entorno primario mediante la cual acceder a algún tipo de estos elementos.

En el caso de los videojugadores he sondeado estas influencias. De las respuestas, han atribuido convencionalmente la preferencia y disposición por los videojuegos a la cultura pop, internet, la tecnología, ver jugar a los hermanos, a los padres o a alguna amistad después de la escuela. Migu despertó su interés después de ver un vídeo de Minecraft en Youtube. Random25 supo a qué se quería dedicar tras escuchar en un vídeo a un youtuber que ganaba 17.000 € haciendo lo que le gustaba. Gente más veterana se incorporó a los videojuegos en el instituto rulándose los “CD Mix”, que eran compilaciones de videojuegos piratas que se compartían y generaban horas de conversaciones en recreos. El profesional de StarCraft 2 “Special” vio jugar y ganar dinero jugando a los coreanos en un cibercafé. Dani veía el LoL y tenía ganas de meterse en algún juego.

Tras mirar por estas ventanas de acceso, he detectado ciertos aspectos que se diferenciaban terminológicamente de otros, dentro de este mismo desarrollo de disposiciones basados en *elementos de articulación*. He establecido un orden cronológico interpretando significados dentro del desarrollo de una disposición clara: ventanas, imaginarios, aspiraciones y expectativas.

Respecto a los imaginarios, los he formulado como interpretaciones de ideas sin consolidar basadas en la imaginación más allá de las experiencias prácticas y las certezas. Estos son algunos de los idearios que también he observado con cierta asiduidad pese a que la información que suelen proyectar los profesionales con más repercusión del sector es muy contraria.

Querer ser youtuber para trabajar poco y ganar mucho, hacer de un sueño una profesión; imaginarse la profesión como algo sencillo, fácil de empezar, desde casa, asequible. No requerir de una habilidad especial, ser tan fácil como pulsar botones, abrir directos o ponerse a jugar mientras otros te ven. Querer ser gamer porque mola y se gana mucho dinero. Ganar premios millonarios como mis ídolos porque si ellos han podido yo también podría. Escoger ser gamer porque el camino de la formación escolar no te lleva a ningún sitio.

También imaginarios relacionados con la “cultura del pelotazo”, idearios estructurados, divulgados y emulados por informantes y en la red: cumplir sueños, hacerlo uno mismo, depender de uno mismo... la conceptualización desde las “alturas”: venir desde abajo y acabar en lo más alto. Un imaginario del éxito basado en los logros que necesita de cierta credulidad al adoptar posicionamientos meritocráticos a la hora de explicar el funcionamiento de la estructura social basado en una aristocracia del logro, es decir, la

consecución de logros dependiente exclusivamente de las habilidades personales y el fenómeno de la suerte, algo muy semejante a las estructuras de logros dentro de los videojuegos, o con ciertas semejanzas a la credulidad de la que habla Huizinga (2002) para sostener el juego sacro. Ser gamer profesional primero en la imaginación.

Durante el desarrollo de los imaginarios, las experiencias y contactos con los videojuegos se producen aspiraciones sin definir como aspectos motivacionales centrados en los deseos de las personas, sus estímulos e impulsos. El ánimo de lucro, estar arriba en un ranking para fardar con los colegas, jugar hardcore<sup>29</sup> para llegar a ser algo, no ser uno más, conseguir suscriptores, “que te vea gente”, divertirse y ganar algo.

Cabe destacar que los primeros que lograron ganar dinero de manera estable jugando a videojuegos mientras otros los veían (en diferido), lo hicieron, según sus propios comentarios, por diversión, el dinero no lo esperaban en sus inicios. En la actualidad, hay mucha diversidad interna en el desarrollo de esta disposición, pero el dinero como aspiración es una opción presente, a veces no manifiesta en el entorno doméstico hasta que las expectativas están muy claras.

## **INCORPORACIONES**

Las *incorporaciones* son introducciones de un neófito en un campo de acción, en las convenciones sociales en los diferentes niveles del proceso. Un profesional también puede ser incorporado por otro gamer en un nuevo nivel de reuniones con patrocinadores, por ejemplo, o con un agente. Un profesional también es un neófito en otros campos de acción. Las *incorporaciones* tienen la cualidad de *enlace* y de *red*.

Una persona le muestra a su hermano pequeño un juego en el que echan la tarde. Posteriormente, el hermano juega por su cuenta. A mí me incorpora Migu al Discord como plataforma desconocida; Némoris me inicia en los conceptos principales del WoW. Samu me invita a jugar al LoL. La Comunidad de Madrid incorpora a Dani en la organización de uno de los mejores equipos españoles. En mi caso, ver “shorts” en Youtube, me incorpora al lenguaje del “mainstream” que me permite comprender algunos códigos muy presentes en el gaming. Al profesional de StarCraft BroodWar “Suker”, le ofrecen un

---

<sup>29</sup> Es jugar con mucha intensidad y de manera sistemática.

contrato en Corea del Sur después de ganar a una estrella coreana en una World Cyber Games<sup>30</sup>.

Una agencia incorpora a un neófito en un circuito de colaboraciones con otros streamers. Una empresa abre la posibilidad en su página web de inscribirse a torneos por equipos, un gamer forma un equipo e incorpora a otros gamers, que a su vez los incorpora en el torneo de la página. El Rubius le dice a El Xokas durante un directo en el que el segundo estaba abriendo “cajitas” de pago: “Estás abriendo cajas sin música, eres un degenerado” incorporándole así a los códigos y convenciones de la situación. La escuela de gaming e-Squad incorpora a Logroño Deporte a un modelo de enseñanza del gaming competitivo que introduce valores del deporte y de la pedagogía. Una chica costarricense conoce a una amiga streamer española durante el confinamiento por COVID-19: *poco a poco me fui convenciendo de que yo también podía hacerlo*.

## **LIMINALIDADES Y SALTOS**

Habitualmente los gamers no deciden ser profesionales desde el inicio de la articulación de la disposición, sino que se “encuentran” con la posibilidad de profesionalizarse cuando las circunstancias son óptimas. Antes de que estas circunstancias se produzcan, los gamers han sido “muchas cosas” en términos de identificación. El problema de las identificaciones del gamer es grueso, traté de sortearlo con la *espuma* (Sloterdijk, 2009; en Cañedo 2012) que soporta bastante bien los menesteres de la identidad. No obstante, sí que me gustaría hacer alguna puntualización.

El doctor en sociología Daniel Muriel ha trabajado este tema de manera específica y en profundidad en su libro “Identidad Gamer” (Muriel, 2018). Realiza un amplio circuito de interpretación de significados en base a la interacción y feedback que recibe sobre la comunidad (o una comunidad) gamer, que escribe en una página web dedicada y debate sobre el contenido de artículos que se producen en torno a esta identidad gamer. Muriel, produce en su libro una serie de subcategorías a partir del gamer: hardcore gamer o gamer subcultural; casual gamer; foodie-connoisseur o el (no) gamer cultural-intelectual, concluyendo con la identidad gamer como un acertijo sin resolver.

En efecto, la identidad gamer, según el hilo conductor que sigue, tiene diferentes capas de significados y una gran diversidad interna. Los lectores y comentaristas de la página

---

<sup>30</sup> <https://www.20minutos.es/noticia/155793/0/orihuela/suker/starcraft/>

matizaban a partir de sus consideraciones lo que es un gamer y lo que no, los niveles de gamer en términos de superioridad e inferioridad en función de los tipos de juego a los que se dedican, las videoconsolas que utilicen, las intensidades y horarios, el conocimiento sobre el sector, la dificultad con la que se pasan los juegos, etc. A partir de estos comentarios, Muriel va aglutinando significados y ofreciendo sus categorías subyacentes para volver a postearlas y que sus lectores les vuelvan a pasar revista. El ejercicio metodológico es interesante. Debo explicar algunas diferencias respecto a la puesta a punto de esta identidad gamer que he podido observar también. La propuesta de Muriel ofrece una categorización sociológica de la diversidad interna de los gamers que parte de un debate y de una delimitación categorial racionalizada y nutrida de conocimientos teórico-metodológicos, que concluye expresando que la identidad gamer no identifica personalmente a quienes se identifican socialmente desde su interior.

Bajo esta premisa, pregunté a un gamer de treinta y ocho años que juega hasta siete horas al día sin propósitos competitivos o de profesionalización: ¿Te presentarías como gamer en algún lugar o con personas desconocidas?

La respuesta fue que no se presentaría como gamer en ningún lugar pese a jugar tantas horas diarias y considerarse como tal “hacia su interior”. Le volví a preguntar: ¿Te sentirías cómodo si yo te presentase como ingeniero y gamer? A lo que respondió que depende del contexto, de ese modo tal vez no le importaría, aunque nunca ha pensado en sí mismo como gamer de cara al público; él se considera hetero, pero no se presenta como “hola, soy David y hetero”. Sí que aceptaría esa identidad en un contexto de otros gamers incorporando también su titulación de ingeniero. También admite que es una cuestión de valoración social subjetiva y piramidal entre diferentes profesionales. Ser gamer ha sido asociado a ser friki y maloliente durante muchos años.

La diferencia con el estudio de Muriel en la propuesta que ofrezco, es que la diversidad interna de las terminologías que se han utilizado y escogido por saturación, parten del trabajo de campo y la visión *emic* favorecida por mi conversión en gamer durante este año. En mi opinión, ni veo posible una identidad gamer, ni tampoco veo posible categorizar de manera hermética una diversidad interna como si de moldes fijos se tratase. No creo que sea precisa una “identidad carpintero” pese a su diversidad interna entre los que montan muebles del Ikea con las llaves que les vienen en sus paquetes, los que chapucean en sus garajes con cuatro herramientas, los que fabrican muebles artesanales o se dedican al montaje de lo que otros producen. Tampoco veo interesante estudiar el “proceso de

profesionalización carpinteros” pues el ensamblaje entre formación/recepción es claro, o el de negocio familiar/recepción, o área sociolaboral/recepción; currículum/recepción; tarjeta de desempleo del INEM/llamadas con ofertas de trabajo vinculadas a la formación y/o experiencia laboral.

La búsqueda de la identidad gamer encuentra una respuesta tan estéril como la “identidad carpinteros”, es una identificación más, como la de cualquier otra práctica ociosa, profesión o entretenimiento. Su importancia recae sobre el interés del que observa el fenómeno; es decir, las identificaciones se completan socialmente, por eso al ingeniero gamer le he identificado yo como gamer cuando él ni se lo había planteado. Los humanos no se pueden definir completamente por una identidad, en este caso también se nutren de otras identificaciones ajenas a los videojuegos a las que también merecería la pena echarles un vistazo, *de hecho, no es posible en ciencias sociales caracterizar de forma total a ningún agente humano* (Díaz de Rada, 2020, pp. 7). Según Wenger (2001), la identidad es una experiencia de multifiliación a distintas comunidades de práctica que se expresa en límites.

He de añadir también que, el libro de Muriel sale en su primera edición en 2018, y hoy, en agosto del 2023, estas identificaciones ya han cambiado. La identificación gamer, probablemente desde que muchos gamers ganan cantidades buenas de dinero y sirven como referencias de millones de adolescentes, desde que el terreno del gaming profesional se ha abonado y prolifera en diferentes países, desde que comienza a ser una profesión viable y tal vez respetable, ese “miedo” a autodenominarse como gamer se percibe más liviano. Tal vez en unos años se haya desmoronado todo. En esto consiste la *espuma gamer*.

No obstante, el tratamiento que se le ha dado aquí al “grupo” de estudio no es el de un grupo homogéneo, más bien he rastreado la práctica del gaming entre personas que yo identifico como gamers independientemente de cómo se identifiquen ellos. Así que el “gamer” de este estudio responde a una categoría *etic* porque ni es compartida por todos los participantes en esta red de agentes que he investigado, ni es una autodenominación fiable, es un término sintético de utilidad metodológica. Con todo esto, he de decir que me suscribo a las conclusiones de Muriel, es un término que no identifica personalmente a quienes se les identifica como tal pese a que está sometido a una gran fluidez a partir del cambio social. El proceso del gamer para convertirse en profesional atraviesa un espectro.

Finalmente, voy a expresar este espectro gamer desde un punto de vista *emic*, teniendo en cuenta que es una interpretación de hace más de un año, y que se ha visto incrementado progresivamente. Es una interpretación taxonómica del proceso basada en términos saturados y en significados atribuidos. La interpretación es variable en cuanto a términos y también a intensidades de juego y grados de proximidad a la profesionalización; simplemente se ha producido en un contexto y en un periodo determinado.

Se entiende de esta manera que, para alcanzar la categoría de profesional, ha sido necesario previamente fluctuar entre otras de las que aquí aparecen, no necesariamente en un orden concreto, pudiendo además pertenecer a varias identificaciones al mismo tiempo. Las identificaciones solo representan una reificación convencional que los propios jugadores atribuyen a determinados comportamientos y posiciones dentro del gaming y la rama de la transmisión online.

PROCESOS DE PROFESIONALIZACIÓN GAMER				
IDENTIFICACIONES EN EL GAMER	GAMING	STREAMING	CONTENIDO EN PLATAFORMAS DIGITALES	
	GAMERS EN GENERAL	YOUTUBE	TWITCH	OTRAS PLATAFORMAS
	CASUAL	MID-CORE	HARD-CORE	PROFESIONALES
PROGAMERS				
GOSUS				
YOUTUBERS STREAMERS CREADORES DE CONTENIDO				
LLORONES				
TÓXICOS				
TROLLS				
NO NAMES				
RANDOMS				
MANCOS				
NOOBS				
NIÑOS RATA				
ARCADEROS				
MOVILEROS				
RETROGAMERS				
JUGADORES SOCIALES				

Un año después también incorporaría a los “smurfs”, los “AFK,s”, incluso a los “semi-profesionales”, “casi profesionales”, “casi casi profesionales”, “como profesionales”; “opinólogos”, “atrapados”, “creadores pequeñitos”, “creadores grandes”, “players”.

También merece la pena comentar que existen innumerables páginas web que exponen estas identidades como categorías fijas, también autores como Ferragut y García (2019) que identifican por ejemplo al *progamer* como aquel que ha convertido el juego en su forma de vida; Belli y Raventós (2008) que consideran al *social gamer* como un jugador que suma funciones lúdicas con funciones sociales; Benassini (2014) incorpora el concepto de *prosumidor* como un individuo de la audiencia que consume pero que también produce a través de su interactividad, como se puede ver hoy en una comunidad de Twitch.

También están algunos métodos empleados para definir a los videojugadores, como el Delphi (Hernández Pérez, Parra Meroño y Cano Gómez, 2017), basándose en una serie de cuestionarios y estadísticas cumplimentados por expertos del sector (profesores, desarrolladores) vinculados a los videojuegos. Desde este método, los principales criterios que aparecen como fundamentales a la hora de identificar al *gamer*, son: *frecuencia con la que juega, número de juegos probados en el último año, tiempo que jugar a videojuegos les quita a otras actividades y los años de experiencia que tiene usando esta tecnología*. También comentan la necesidad de análisis cualitativos y la introducción de los actores representados por los videojugadores para complementar datos.

### **Identificaciones fluidas y “saltos”**

Como digo, un profesional gamer ha tenido que fluctuar necesariamente entre algunas de estas categorías previas dentro de su comunidad de práctica. Cuando se alcanza el nivel de profesional, un gamer ya no puede ser ni un “niño rata”, ni un “noob”, ni un “manco”, ni un “random” o “no name”, y no duraría mucho siendo un “tóxico” o un “llorón”. Las fronteras son ambiguas e incluso existen liminalidades en circunstancias de juego que llevan a un jugador a encontrarse a las puertas de ser profesional y de desearlo, pero con efectos inciertos, como un gamer que tryhardea como un profesional buscando ese propósito, pero que no llega a conseguirlo, se desmotiva y se convierte en otro tipo de jugador: un random, un no name, e incluso considerado un manco por otros jugadores profesionales. Los umbrales están presentes entre estas identificaciones, como aquellos que han relatado que han sido “casi profesionales”, “casi casi profesionales”, “semiprofesionales”.



Algunos *saltos* en las identificaciones se materializan en contratos o en dinero, en cambios familiares, personales, sociales, en rendimientos y usos del tiempo, formalidades, discusiones y debates familiares, rendimientos escolares... en implicaciones diversas. Los efectos de estas implicaciones también tienen impacto a su vez en los *saltos*. Un joven informante que *tryhardeó* durante un periodo en que casi alcanza la profesionalización, es sancionado por sus padres cuando reciben las notas de la escuela con un detrimento en sus resultados; a partir de ahí, le limitan los horarios de juego y lo conducen a un cambio de identificación, de un *hardcore gamer* con cierta visibilidad en su comunidad a un *manco* o *random*. Un *streamer* pequeño *midcore* que juega a *Fornite* se encuentra a un *streamer* famoso y consigue eliminarle, a partir de ahí sus seguidores suben, ve la oportunidad y comienza a *tryhardear* para intentar consolidar su posición. Hay *saltos* muy habituales de *progamer* a *streamer* de videojuegos con implicaciones distintas en los modos de vida. Rotaciones en el *gaming* profesional, jubilaciones con menos de veinticuatro años, etc.

A diferencia de “procesos de profesionalización carpinteros” los procesos de profesionalización *gamer* disponen de múltiples dimensiones analíticas de interés por sus particularidades.

## **ADENSAMIENTOS**

El tratamiento que le voy a dar al término *adensamiento*, es referido a localizaciones específicas del lenguaje y las prácticas compartidas, convenciones sociales y concentraciones. Adensar permite conceptualizar y observar las características de la comunidad *gamer* que se encuentra dentro de una red de agentes de mayor tamaño.

Dentro de la red, se adensan reglas y significados, aspectos de la comunicación, códigos sociolingüísticos, propósitos, intereses, afinidades. En la red, se pueden localizar diferentes *adensamientos* en distintas escalas. En este caso voy a significar *adensamientos* de reglas convencionales en los que los *gamers* se ven inmersos cognitivamente en su proceso de profesionalización. Estos *adensamientos* se concentran sin localizaciones concretas a través de la red internauta. Un ejemplo es el de los *memes* y el uso de este humor para representar sucesos divertidos que producen efectos muy semejantes a nivel transnacional en comunidades castellanoparlantes. Aquí cobra sentido la *intersección* de Massey (2012), al relacionar personas por características en común más allá de secciones frontizas.

Un adensamiento de reglas más especializado en una escala distinta sería la siguiente conversación durante un stream en directo jugando al LoL entre miembros castellanoparlantes sin una localización geográfica fija:

- *Sobre todo Xiro, cógete a Sabah en medio y vais flexeando en su puta jungla. Obviamente intentad meter presión siempre en los dos arbustos de la botline (jugador 1).*
- *¿El arbustillo que está solitario? (jugador 2)*
- *Ese es el Pixel. Ahí puedes poner Pinward. Aquí no podemos ir al pin de Annie, sino desflexeamos (jugador 1).*
- *La movida Xiro, es que el mid suyo es el mejor del equipo. Es un pavo de segunda división y tal (jugador 3).*
- *Igual simplemente warcapeas en línea y la pillamos con la stunt ¿sabes? (jugador 4)*
- *Vale. No hay problema. Tu cuando veas que tengo que hacer el call me lo dices (jugador 2)*

No hay una manera viable de que seas profesional o un alto rango en el LoL sin que conozcas una terminología específica. Puedes conocerla y no ser profesional, pero no puedes ser profesional sin conocerla.

En estos adensamientos en los que me he centrado a través de las observaciones del trabajo de campo se revelan ciertas reglas convencionales en continuo cambio que los neófitos aprenden progresivamente y con las que se relacionan entre los diferentes agentes implicados y con las que conviven durante su proceso.

En esta atmósfera hay una base tecnológica y generacional, hay un conocimiento inherente a la edad, el contexto y la afinidad por los videojuegos.

La profesionalización gamer actual en la comunidad observada está cimentada sobre inseguridades e inercias que promueven incertidumbres entre los aspirantes a profesionalizarse. El sector está en continuo desarrollo, establecimiento y cambio. Existen numerosos riesgos y sacrificios hasta alcanzar una zona de estabilidad. Desde el interior de la comunidad, en los inicios del proceso, ganar algo de dinero ya se puede entender como un éxito, pese a que sean unas pocas decenas de euros y haya costado meses conseguirlos durante jornadas diarias de entrenamientos intensivos.

Hasta llegar a las zonas de mayor solvencia, durante el proceso existe un poso adolescente muy marcado por la inseguridad, la falta de organización, las traiciones, idas y venidas de jugadores, un lenguaje y actitud que incorpora múltiples encaramientos, toxicidades, etc., dentro de que también es un espacio apasionante lleno de aventuras. También existe opacidad, desconocimiento de las personas con las que juegas, que llegan a ser decenas y centenares a lo largo de unos años y que, en algunos casos de informantes, jamás han llegado a mostrar sus caras o sus identidades off-line.

Hay un deseo irrefrenable por jugar y conseguir logros, en ocasiones por encima de las normas familiares, de responsabilidades escolares, sobre todo en los primeros impulsos hacia las expectativas, como por ejemplo ganar algo de dinero en torneos.

En la atmósfera, los horarios para dar forma a la práctica intensa habitualmente se limitan si en la vida off-line se pretenden seguir las estructuras domésticas y escolares del ocio, las conceptualizaciones culturales de la vida sana, el cumplimiento de responsabilidades y obligaciones, la vida familiar, laboral, etc. El gamer está arropado por el lenguaje de internet que muchos consideran como un artefacto que produce una “cultura propia”, también se encuentra bajo los impulsos del mainstream.

La búsqueda del dinero representa los modos en los que otras personas lo pueden ofrecer. En ocasiones se han tachado estas prácticas de “carnívoros”, también hay acusaciones de prácticas poco éticas: slots, cajitas, skins, fetichismo, intenciones empresariales centradas radicalmente en el lucro y no el estado o situación de los gamers.

El halo de una ideología liberal o del libre mercado está muy presente. Al igual que Cerón (2020), Muriel (2018) también considera que la identidad gamer tiene su lógica en un contexto de capitalismo. El espacio de profesionalización está dentro de esta ideología y movimiento sociocultural capitalista “avanzado” y en sus lógicas internas en torno al consumo y a las relaciones laborales con el “libre mercado”.

Hay una densa divulgación en las plataformas del “mainstream” acerca de una “cultura del pelotazo”, los imaginarios sobre un concepto de éxito basado exclusivamente en el mérito personal, sobre la necesidad de llegar a ser “alguien”, es decir, obtener repercusión y valoración social, riqueza, conseguir objetivos materiales como modus vivendi. Perseguir sueños, “hacerlo”, “conseguirlo”, no desistir; ídolos referentes del modelo, emulación masiva del concepto. El dinero como medida del respeto, respetar rangos en base al

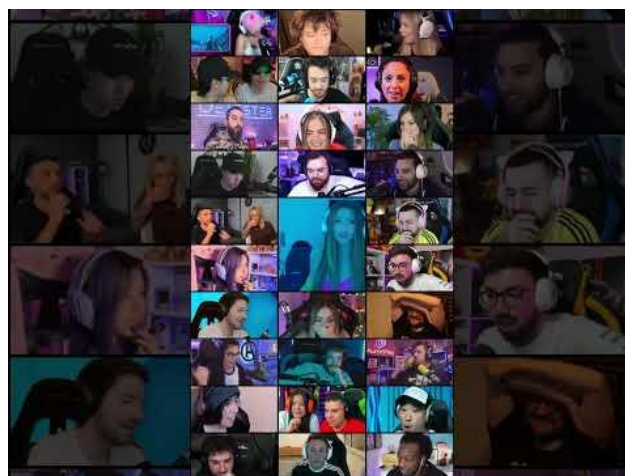
número de seguidores o al dinero producido, analogías entre el éxito del gamer y el éxito en la vida.

La gestión del gaming es privada y liberal, encuadra con los valores de la independencia de la intervención del Estado. La sostenibilidad del gaming profesional está dependiendo de la rentabilidad para las empresas concomitantes que regulan los niveles de profesionalización, sus establecimientos y reconfiguraciones transnacionales. Por ejemplo, en “Madrid in Game” como una forma de centralización del ecosistema del gaming en Madrid, proponen habitualmente key concepts en la divulgación de su atmósfera: descentralización, blockchain, crypto, etc.

Desconexión con las funciones de la escuela para el objetivo de ganar dinero, fórmulas del éxito, fórmulas de crecimiento y desarrollo personal orientadas a conseguir metas lucrativas ajenas a la formación escolar; cursos de especialización como enlace directo al dinero. Se observa la adopción de estos idearios al ser emulados por pequeños gamers y streamers y reproducidos en sus directos, con influencias en las dinámicas relacionales ídolos/fans con probables efectos políticos a través de los códigos de su lenguaje.

## **Lenguaje**

El lenguaje del gaming es subyacente del lenguaje del mainstream al compartir sus estructuras y mecanismos de divulgación. Estos mecanismos producen efervescencias, se concentran morbos, piques, cotilleos, funadas, canceladas, sucesos que se viralizan diariamente. Un viral es la espuma de una caña de cerveza recién tirada. Se agitan sus burbujas, se estabilizan, hasta que el camarero vuelve a tirar otra cerveza en el mismo vaso.



Un ejemplo de la inmersión del gaming en el mainstream es este vídeo, pese a que se trata de reaccionar a una canción muy esperada, la mayoría de los que aparecen son streamer que también crean contenido videojugando. El lenguaje y la velocidad del mainstream se ve aquí representado: es una video-reacción que realiza cada uno en su canal simultáneamente porque la canción se presenta a una hora determinada desde un canal concreto. Todos los que reaccionan son personalidades endiosadas cuyos canales en directo los están siguiendo millones de personas en su suma. El contenido de la canción es controvertido, de modo que la controversia se divulga instantáneamente entre millones de personas que lo convierten en un “trending topic” continuando con la efervescencia hasta que se estabilice la espuma de la caña cuando pierda el interés.

Internet hace explotar el gaming cuando conecta el *agon* humano mundialmente, y crea una vorágine de contenido en torno a este deseo e impulso.

La velocidad es otra cualidad de esta estructura de comunicación en red. En mi caso, los Shorts de Youtube han sido de utilidad para estar “dentro” y estar al tanto de cada viral, que en ocasiones son varios en un mismo día. La emulación de códigos sociolingüísticos, idearios, representaciones sociales y culturales conectados por estos medios técnicos es una manera de hacer “volar” la información a la velocidad de la luz, y es un lenguaje presente en el proceso de profesionalización gamer.

## **PERIFERIAS**

Trabajar con agentes, audiencias y comunidades en espacios virtuales requiere de resolver algunos problemas como el de las identidades, identificaciones, autenticidades (Welsh, 2008; Díaz de Rada, 2008; Hine, 2011), alternando las dimensiones off-line y on-line, los entornos primarios y las re-socializaciones (Lahire, 2006).

He considerado la existencia del *aprendizaje periférico legítimo* (Lave y Wenger, 1991) en los entornos virtuales, en tanto en cuanto se producen relaciones entre maestros y aprendices mediadas computacionalmente dentro de una comunidad. Estas relaciones contienen particularidades respecto al aprendizaje periférico estudiado de manera más tradicional: un neófito se inicia en un campo de acción, tal vez en una comunidad, se posiciona en la periferia del maestro y observa su ejercicio laboral o función comunitaria. Progresivamente, el que se inicia va obteniendo experiencia, va interiorizando los hábitos, códigos, habilidades, comportamientos y, el maestro le va proporcionando una mayor

responsabilidad dentro de su espacio de acción, así como puede propiciar cambios de roles dentro de la comunidad de práctica.

En este caso los maestros que están on-line, no tienen por qué tener una relación personal con el neófito, sin embargo, repercuten igualmente en su profesionalización y en el cambio de roles. En este campo de acción se incorpora la tecnología como mediadora de los procesos de participación en la estructura social, por ejemplo, de un ranking, siendo las automatizaciones las que cambian de lugar, la inteligencia artificial y los algoritmos los que realizan los emparejamientos para mantener combates igualados, las interfaces de los juegos las que permiten la visualización de partidas, etc. Los maestros también se relacionan con los novatos en diferido, creando contenido específico donde se reflejan sus habilidades y conocimientos para que, posteriormente, miles de iniciados las observen y se retroalimenten. La mediación computacional favorece una gran autonomía de estos neófitos, que se nutren del contenido de otros jugadores experimentados y lo ponen en práctica en los tiempos y espacios que prefieran para poder escalar en la estructura del ranking de cualquier videojuego.

#### *La participación periférica legítima de eSculo*

eSculo conoce el videojuego StarCraft BroodWar en 1999, se lo presta un compañero de clase, Jorge Vicente. Después de jugar unas semanas mantienen conversaciones sobre las partidas durante los recreos de manera habitual. En los próximos años toma contactos puntuales con el juego en su casa, en un ordenador sin conexión a internet, compartiendo su afición con otros dos amigos, David O. y David F. Los tres jugadores aficionados conocen uno de los primeros lugares de Logroño en el que poder jugar en lan, es decir, un sitio con al menos una docena de ordenadores conectados entre sí con los que poder hacer enfrentamientos a diferentes videojuegos, uno de ellos el StarCraft. Allí se echan partidas sobre todo los fines de semana y se van enriqueciendo de conocimientos y matices dentro del juego. Después de cada partida, dedican un tiempo a comentarla, esto se vuelve una afición tan interesante como el mismo acto de jugar. Allí explican las estrategias que han seguido, las cosas que han hecho bien y mal, lo que pretendían mejorando X unidad en un momento determinado de la partida; intercambian comentarios y discuten las conclusiones de cada enfrentamiento.

Posteriormente entran en el chamizo de raperos de Villegas, donde el ambiente competitivo, las circunstancias y características ya se han relatado. La actitud competitiva

aumenta, disponen de conexión a internet tanto en casa como en el local, amplían sus conocimientos con la circulación y estudio de los vídeos de los gamers coreanos, así que eScualo comienza a tomárselo más en serio jugando con otros contrincantes mediante internet, en la interfaz del propio videojuego “Battlenet”.

eScualo, tras convertirse en un jugador experimentado en los enfrentamientos en equipo 3vs3, un jugador, HuaN, le introduce en los combates 1vs1, que son los que proporcionan un mayor “prestigio” dentro de la comunidad del juego. Durante unas semanas jugando multitud de enfrentamientos, HuaN juega contra eScualo y luego se ven los replays de las partidas para matizar errores y aciertos, para orientar y realizar recomendaciones. Le observa jugando contra otros rivales, y continua con los matices y orientaciones. En unas semanas, el nivel de eScualo se incrementa y se puede enfrentar a jugadores de un rango superior, impulsando también su visibilidad y recibiendo solicitudes de ingreso en diferentes clanes, ganando algún torneo on-line con periféricos como premio.

Tras pasar por algunos clanes sin un gran rendimiento competitivo, ingresa en DF), un equipo que formó un barrendero, “Oberón”, que comenzó a pagar algo a sus jugadores (10-20€) por cada victoria en las batallas de clanes utilizando formas de pago como PayPal o cartas directas al buzón. Eran prácticas muy poco habituales en la comunidad española de jugadores. eScualo, no tenía el dinero en mente, jugaba algunos torneos competitivos por recibir comentarios de otros jugadores acerca de sus victorias, por estar arriba de los rankings internacionales, por humillar a jugadores flipados, por recibir halagos. Un jugador en una posición determinada de un ranking no acepta consejos de otro que se encuentra por debajo de él, además, la soberbia, la prepotencia y otro tipo de manifestaciones conductuales se normalizan en esta dinámica de superioridad/inferioridad. Un ranking, insisto, es una estructura social verticalizada que trasciende a las reglas y compromisos con los que sus participantes se relacionan entre sí.

El jugador y organizador de la selección española B de StarCraft “MakiNon” se pone en contacto con eScualo para que juegue los NationWars. Allí entrena con los mejores jugadores de España de ese momento y se enfrenta a los mejores de otras naciones.

Este tipo de aprendizajes periféricos continúan en eventos off-line, donde se concentran centenares de gamers afines por el mismo juego, observan partidas en directo de los profesionales, entablan conversaciones pertinentes, impulsan debates, consiguen contactos... Estos eventos y la acción social que allí se produce, posteriormente, tiene

repercusión en la experiencia on-line, al reconfigurar conocimientos, ponerlos en práctica en los videojuegos, ampliar los contactos con los que compartir partidas y observar formas de juego, alcanzar conclusiones, cambiar roles en la estructura de los rankings, en la creación de equipos o en su disolución, participar en la comunidad de práctica.

eSculo, en sus diferentes entornos de socialización vinculados al StarCraft, mantiene una relación permanente entre maestros/neófitos. Conforme su nivel aumenta, se abren accesos a diferentes relaciones que producen cambios de roles, escalando en las responsabilidades dentro de la comunidad de práctica, encontrando espacios para enseñar y otros para aprender, hasta jugar contra los mejores representando a la bandera española.

### **Periferias domésticas**

Una periferia doméstica es entendida en este estudio como las relaciones que se producen en entornos controlados que contienen familiaridades, cotidianidades, estabildades, elecciones, lazos afectivos entre miembros de diferentes edades. Es un conglomerado de relaciones habituales basadas en el conocimiento y la elección de sus miembros, que pueden ir más allá del entorno primario (padres, abuelas, tías...) con efectos de re-socialización (Lahire, 2006), como puede ser el chamizo de los raperos de eSculo, o la plaza de debajo de un balcón desde el que unos padres controlan a sus hijos, determinados espacios y relaciones vecinales, etc. No consideraría a la escuela como tal, al no responder a los criterios de elección como extensión de los lazos del entorno primario y conformarse a través de un contexto de obligaciones.

El las periferias domésticas he observado formas de *participación periférica legítima* (Lave y Wenger, 1991) vinculadas al proceso de profesionalización gamer de la cual se obtienen “ventajas” en este campo profesional.

Pese a que prácticamente no existe la reproducción social del gaming perpetrada por pro-gamers que tengan en la actualidad hijos adolescentes dentro del proceso, hay diferentes maneras en las que los aprendizajes del sector se incentivan, como disponer de padres con conocimientos sobre las redes, los videojuegos o las tecnologías vinculantes.

La ausencia de referentes en el núcleo doméstico impulsa la inseguridad, el ocultismo, el miedo al juicio por parte de los que ignoran el funcionamiento de la profesionalización gamer. El apoyo familiar y la comprensión del gaming es un valor muy relevante en la profesionalización. Beneficia la organización de los horarios, diferencia entre ocio,



obsesión y profesión, regula y educa en estos criterios; motiva y ayuda a obtener herramientas y destrezas como en cualquier otra profesión. Los padres que conocen el gaming, pueden comunicarse al respecto dentro de un lenguaje semejante y conocer la realidad profesional y las competencias de sus hijos para estos fines.

He observado adolescentes que juegan mucho tiempo sin expectativas lucrativas, y otros que están intentando profesionalizarse desde el enjuiciamiento, las barreras, los sentimientos negativos y la ausencia de apoyos para gestionar una posible profesión. Dani señala que a ninguno de sus amigos lo incentivaban para jugar, y todos ellos buscaban ganar dinero jugando.

Miguel, padre de Migu, considera las diferencias entre padres que se mueven en las redes y los que no. Señala la frustración de los niños porque les hablan a sus padres “en chino”, no les pueden ayudar y acaban siendo desincentivados. Durante el trabajo de campo y el seguimiento a Migu en sus redes, he podido observar directos en Twitch en los que su padre se encontraba dentro del chat de su pequeña comunidad. Observar los entornos y relaciones, discernir las posibilidades, conocer el sector, participar en el proceso, ha permitido a Miguel realizar recomendaciones a Migu basadas en su experiencia laboral y en su madurez. Tanto Miguel como Migu están de acuerdo en que el joven podría encaminar sus conocimientos y experiencias hacia el sector de los videojuegos, el modding, las colaboraciones en la programación de series. Al igual que están de acuerdo en que no se reúnen las circunstancias para dedicarse a la profesionalización gamer como jugador competitivo. Han establecido baremos, indicadores y han comprobado resultados. Miguel viene de tener un videoclub, del interés y las inquietudes por la tecnología. Por el escape de su negocio pasaron las primeras videoconsolas de muestra en Logroño, no es ajeno a los videojuegos ni al lenguaje y los adensamientos de la red.

Los padres del profesional de StarCraft 2 “Reynor” tienen este videojuego en su vida cotidiana durante las comidas, cenas, ocio. La madre estaba en la primera fila observando la competición internacional en la que participaba su hijo en la DreamHack de Valencia 2022 que pude observar. El jugador de StarCraft BroodWar y StarCraft 2 “Incontrol”, durante una entrevista manifiesta que todo empezó con el deseo y la fe de su familia. Es el motivo principal por el que se pudo dedicar a ser progamer. Su madre dejó de pagar el alquiler de un mes para poderle costear el viaje a las finales de WCG en Florida (EEUU).

Rubén, mediador entre universidades de Amazon University e-Sports, considera que los casos de mayor éxito reconocido en el gaming han sido los que menos trabas han tenido en el ámbito familiar.

### ***Hermanos***

En este contexto actual del 2023, coincide con la renovación de una generación de adolescentes que conocieron las competiciones de videojuegos en sus inicios, con las infraestructuras de Battle.net, los cibernets y cibercafés, las máquinas recreativas y otros espacios marcados por una mayoritaria presencia masculina que han ido avanzando en cuanto a infraestructura competitiva. Los hermanos mayores han sido un factor muy contundente en las *incorporaciones* al gaming con carácter competitivo.

Los casos de hermanos dedicados al gaming profesional no son aislados, cuestionando una parte de la conceptualización meritocrática basada exclusivamente en las competencias personales y ampliando el foco cultural y social como explicación procesual de la profesionalización gamer. “Mixwell” y “Nixerino” son hermanos y profesionales; “Vortex” y “Lucifrón” en el WarCraft 3 y el StarCraft 2; la estrella del LoL “Gumayosi” tiene un hermano profesional en el StarCraft 2: “INnoVation”; “NiKo” y “huNter” en CS:GO; “ZelotITO” y “Abeja” en StarCraft BroodWar fueron representantes nacionales de España en diferentes WCG; el jugador internacional y ganador mundial en StarCraft 2 “Serral” tiene un hermano mayor que también jugaba semiprofesionalmente. Éste señaló en una entrevista que su hermano Serral había conseguido su sueño, aunque él no pudo dedicarse a tiempo completo al compaginarlo con la universidad.

## **DISCONTINUIDADES CULTURALES CON IMPLICACIONES EN LA TRANSPARENCIA PATERNOFILIAL DE LA SALUD Y LA SEGURIDAD**

En un trabajo de investigación anterior a este, realicé observaciones entre las formas de articular disposiciones en diferentes entornos domésticos y las recepciones de esas disposiciones por parte de la escuela, señalando lo siguiente,

*La producción cultural de los agentes sociales de mayor influencia en los ecosistemas donde los neófitos se desenvuelven y construyen los símbolos con los que viven y las reglas convencionales con las que se relacionan, supone la transmisión de estrategias relacionales y reglas prácticas dentro de las dinámicas de reproducción social características de los humanos.*

*La escuela, por otra parte, diseñada y construida para proporcionar conocimientos y habilidades de manera eficiente y eficaz, no consigue que una gran parte de sus alumnos progresen al delimitar y exigir relacionarse mediante una serie de reglas convencionales previstas en distintos tiempos y espacios que les son en muchos casos ajenas o desconocidas, produciendo diferenciaciones en los aprendizajes y el progreso académico entre los alumnos que tienen una mayor familiaridad y concordancia entre las reglas aprendidas en los entornos domésticos y las esperadas en la escuela.*

La escuela, de manera sistemática, produce un efecto de *desarticulación* de las disposiciones que los adolescentes han desarrollado en sus entornos primarios. En Rodríguez Izquierdo (2011, pp. 71) se explica una relación de causalidad entre los valores y elementos culturales aprendidos en el hogar y la inserción de los mismos en la “cultura escolar”, la producción de una discontinuidad cultural hogar-escuela que significa una ambivalencia cultural y cognitiva con implicaciones en el rendimiento académico de los alumnos inmigrantes.

*En particular, se trata de los obstáculos planteados por la «inmersión» y «familiaridad» con el universo escolar y la educación formal sobre la configuración de los «horizontes interpretativos» de quienes se encuentran «enculturados» en la cultura escolar y «entregados» a los problemas, expectativas, objetivos, procedimientos, (Wolcott 1999) y modos de procesamiento cultural (Díaz de Rada 2005) propios del campo escolar (en Franzé 2008, pp. 123-124).*

Estas ambivalencias y discontinuidades culturales también son el objeto de estudio de John Ogbu (Ogbu, 1993; Franzé, 2008; Alcalde y Pons, 2011) que estudia estos efectos de manera amplia incorporando procesos históricos y de la estructura social y, en definitiva, desencuentros escolares entre incorporaciones, contenidos y otros procesos socioculturales que contrastan con lo que los niños aprenden en sus entornos domésticos y con implicaciones en los resultados académicos.

Estas discontinuidades culturales no son ajenas a los procesos de profesionalización *gamer*, comparten una estructura de contradicciones semejante al de hogar-escuela, son uno de los pilares centrales que relacionan prácticas observables con diferencias entre accesos a la profesionalización. Los factores socioculturales y domésticos influyen

determinantemente en la profesionalización del gamer que, en numerosas ocasiones, desde su comunidad de práctica, articulan discursos hacia la exclusividad del mérito personal.

### **Sobre transparencias**

En materia humana, la protección de la progenie es un razonamiento axiomático. Los seres humanos buscamos seguridad para los hijos, espacios de transparencia bajo el control de los padres: guarderías, escuelas, ludotecas, parques y lugares fácilmente supervisables a la vista de más personas cuanto más familiares, mejor. La sensación de peligro y de inseguridad se desarrolla a través de la falta de transparencia. Los lugares opacos con escasa capacidad de supervisión producen el descontrol de la seguridad, sin olvidar que estos límites se reconfiguran y diversifican socioculturalmente.

Durante el trabajo de campo he podido observar a personas que sentían preocupación por lo que pudiera ocurrir en la guardería de sus hijos al no poder observar lo que allí sucede ni conocer bien a las personas con las que se encuentran. El sentido de la guardería como lugar donde se deposita lo más sagrado para un padre o una madre, responde a una inercia sociocultural que relaja el instinto de alerta ante los peligros al basarse en una experiencia compartida por los miembros de una comunidad con efectos de seguridad en sus resultados habituales. No obstante, he comprendido algunos comentarios echando un pequeño vistazo a las entradas de diferentes Centros de Educación Infantil.



Estas entradas suelen destacar por la opacidad de sus cristaleras, pinturas e ilustraciones, al impedir que se pueda ver lo que sucede en su interior. Haciendo algunas preguntas, lo habitual es señalar que son menores y que la gente de fuera que pasa por la calle no se debería poder quedarse mirándolos, “por lo que pueda pasar”. Comentarios que,

efectivamente, incrementan estas realidades con el peligro cuando los infantes están fuera de la cueva. Otros comentarios se dirigen hacia un contraste entre lo que dicen las educadoras infantiles que sucede en el interior en términos de control, seguridad, organización, dinámicas educativas y lo que verdaderamente creen que sucede: relativo control, supervivencia, edulcoración de comportamientos producidos en sus espacios, sucesos invisibilizados, etc.

Tomando como referencia el ejemplo de una guardería o CEI, ¿cómo de opaco es internet?, ¿en qué medida tienen bajo control los padres todo lo que allí sucede con sus hijos?, ¿cómo influye esta opacidad en el instinto de alerta por baja transparencia y escaso control?, ¿qué repercusiones educativas y limitaciones subyacen de los estados de alerta en las primeras fases del proceso de profesionalización gamer?

Las discontinuidades culturales también se encuentran en la ausencia de transparencias, cuando los ámbitos de relación de los hijos son desconocidos, inesperados, cuando las continuidades domésticas se ven interrumpidas por extrañezas culturales.

## **EL GAMER ENTRE LA SALUD Y LA ENFERMEDAD**

Una de las constantes que me he encontrado en el trabajo de campo es la doble y opuesta significación que circula entre los imaginarios colectivos sobre el fenómeno de videojugar con intensidad. Se trata de las herramientas conceptuales que se utilizan para asignar salud o enfermedad a estos ejercicios tanto en sus aspectos lúdicos como en los profesionales.

Esta dicotomía es significativa cuando contemplamos la profesionalización gamer como un proceso, porque forma parte de las influencias que se dirigen directamente al videojugador en alguna de sus etapas previas a la profesionalización. Todo gamer que tryhardea se enfrenta a esta dicotomía en sus diferentes entornos de convivencia y contra los imaginarios colectivos y sus diferentes formas de manifestación.

### **Las analogías deportivas**

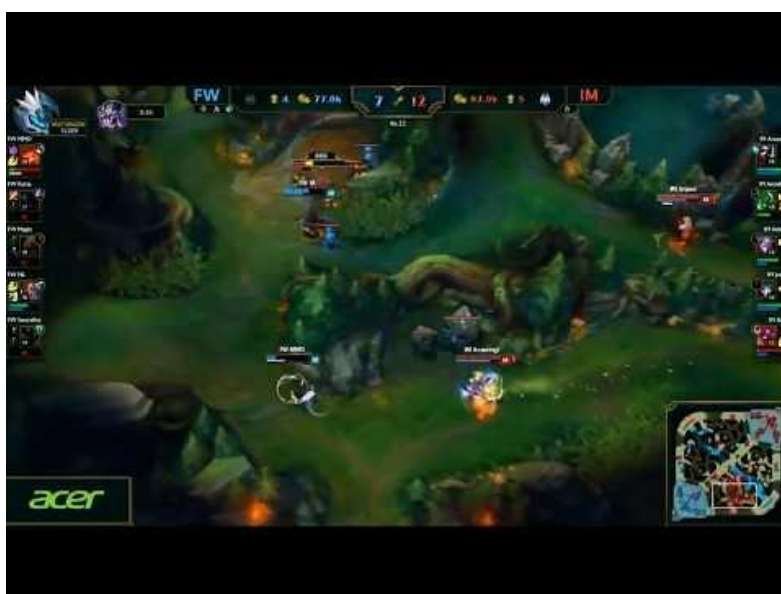
Una de las conceptualizaciones más próximas entre los gamers profesionales y la salud es la orientación deportiva de sus prácticas y los esports: superación de marcas, comunidad, procesos de entrenamiento y espacios competitivos.

Los esports, entendidos como deportes electrónicos en sus prácticas de alto rendimiento, no están incluidos en España como un deporte oficial según informantes y el documento

[estadística de deporte federado 2022](#) elaborado por el Ministerio de Cultura y Deporte en el 2023. No obstante, en la comunidad de práctica está muy presente esta consideración.

Dani, amante de los deportes y que intentó profesionalizarse en los videojuegos, señala que el proceso que atravesó en el gaming no dista mucho de los deportes tradicionales. El considera que estaba en un deporte con aspiraciones. La principal diferencia es que en la tradición el camino está establecido y en los esports *normalmente eres tú el que descubre como llegar a ser profesional*.

Conferenciantes del sector empresarial y universitario en la DreamHack 2018 utilizan los esports como metáfora de los deportes de alto rendimiento. La Liga de Videojuegos Profesional española (LVP) es de la propiedad del Group Mediapro en la actualidad. Este grupo se dedica entre otras cosas a la producción audiovisual y la gestión de derechos a nivel internacional en el fútbol profesional. Compartiendo estructuras audiovisuales y organizativas, también están compartiendo elementos estéticos y conceptuales. La LVP, además dispone de una competición con un reglamento, árbitros, comentaristas, retransmisiones en directo, equipos, contrataciones, alineaciones, normas, camisetas con patrocinadores, photocalls publicitarios, eventos en directo en estadios, etc., que se asemejan notablemente a los espectáculos futbolísticos. Introduzco un ejemplo en el vídeo de abajo en el que se muestra la estrecha relación entre el formato de los partidos comentados de una competición del videojuego LoL en la LVP y las entonaciones y recursos comunicativos de un comentarista de fútbol o de la NBA.



Un empresario riojano del sector de los videojuegos, que además tiene un cargo en la federación nacional de un deporte tradicional me explica algunas de sus consideraciones entre los deportes oficiales y los esports: aspectos genéticos: *primero se nace y luego se trabaja; hoy en día todos los niños quieren ser futbolistas o streamers, aunque de todos los niños que nacen en el mundo solo llega al Madrid uno cada año. Con el streaming y el gaming pasa lo mismo.* También señala su opinión acerca de las empresas. Comenta que tienen los esports como bandera, *la empresa que pone el foco en otro lugar se equivoca. Las empresas están apostando por esto porque compagina los valores del deporte, de la empresa, de la economía, la iniciativa y la comunión a nivel social donde los esports sirven como catalizador.*

Los equipos profesionales con espacios de entrenamiento común (más allá de las competiciones virtuales) que tienen sede física están dotados con material tecnológico de alto rendimiento y conexiones para este fin. De hecho, la LVP exige requerimientos, como disponer de dos conexiones de alta velocidad independientes por si una de ellas pudiera fallar. En muchos casos psicólogos, masajistas, managers, entrenadores, etc. La orientación deportiva de los esports trata de emular la organización y planificación de otros deportes oficializados. La orientación deportiva, la tradición y los significados asociados a estos ámbitos predisponen conceptualmente a sus practicantes en el hemisferio de la salud dentro de esta dicotomía. Deporte, ejercicio físico, relaciones sociales, organización profesional, estructura, gestión adulta, vinculaciones con federaciones y organismos oficiales, competiciones, contrataciones y remuneraciones, responsabilidad, control, éxito, renombre, aprobación social, respeto, implicación familiar...

No obstante, el proceso que atraviesa un joven para alcanzar estos rangos se encuentra en otros espacios liminales entre la salud/enfermedad y un camino que, como dice Dani, *no está establecido*, su ensamblaje no está controlado por los adultos en todas sus fases y sí que está lleno de obstáculos añadidos que no se encuentran con tanta claridad en los deportes tradicionales: la asociación con la enfermedad.

### **Discursos de obsesión, adicción, patología y miedo**

Los discursos de la enfermedad los he encontrado habitualmente en el exterior de la comunidad de práctica gamer, aunque también en sus proximidades. Con discursos de enfermedad voy a hacer referencia a conceptualizaciones “completas” que giran en torno a los videojuegos como personas que se encuentran potencialmente en peligro. En esta

conceptualización del gaming y del streaming también hay cierta diversidad pese a compartir la estructura simbólica de los riesgos y peligros.

Durante el período de observación, era muy habitual escuchar este tipo de orientaciones en instituciones públicas, espacios escolares, entornos domésticos en sus miembros adultos, espacios terapéuticos infanto-juveniles, departamentos de orientación laboral, documentales televisivos, personas aleatorias, intromisiones en conversaciones ajenas a la investigación; también escuelas de esports.

Los elementos en común que reflejan los manifestantes de estas conceptualizaciones, es que son adultos y están influidos y entrelazados por los videojuegos, ya sea por sus hijos, alumnos, pacientes, clientes; trabajan con problemas sociales, con Integración Social, informan a la sociedad u orientan sobre conceptos de vida saludables. Son personas que están dentro de la red pero fuera de la comunidad de práctica. El objeto de interés es su asociación entre los videojuegos, el tryhardeo, el alto rendimiento y el peligro de facto.

En los espacios escolares las perspectivas de las que me he ido nutriendo han sido muy homogéneas y a menudo han tocado la superficie de estas problemáticas. En resumidas cuentas, han sido: limitar las pantallas, estructurar horarios, supervisar, tener el ocio infantil y juvenil bajo control adulto. Informar a los alumnos sobre los riesgos y peligros de las redes y videojuegos incorporando en ocasiones terminologías patológicas y clínicas.

En observaciones específicas: *encerrarse en la habitación no es sano; jugar todo el día no es sano; menos tablet y más parque; jugar a videojuegos tiene que ser un premio por cumplir con las responsabilidades; los videojuegos no son educativos; la clave está en el equilibrio.*

Preguntando a algunas alumnas en prácticas de magisterio infantil de la Universidad de La Rioja, realizan también consideraciones personales acerca de la profesionalización gamer y las aproximaciones educativas hacia los videojuegos. Señalan que no han tenido formación sobre estas cuestiones en el Grado.

Llamando a la Consejería de Educación de La Rioja, me comentan que no disponen actualmente de formaciones en referencia a este campo dentro de las escuelas, derivándome e invitándome a preguntar a alguna orientadora para ver si han tenido “casos” (orientación terapéutica), cuando yo no había realizado ninguna consulta referente a los videojuegos desde una aproximación problemática sino formativa o informativa sobre el campo del



gaming. La educadora de una asociación riojana que trabaja con el fracaso escolar y el riesgo de exclusión social realiza charlas en espacios escolares que alertan de los riesgos y adicciones producidas por las redes y los videojuegos.

Estos entornos y sus conceptos suscitan mi interés por explorar algunos espacios terapéuticos en Logroño.

Uno de los terapeutas infanto-juveniles a los que le consulto, dispone en el exterior de su clínica las referencias patológicas o problemáticas que invitan a sus pacientes a asistir, y que también pueden manifestar especialización. De entre ellos, “videojuegos” completando una parte de la sopa de letras del mural. Entiendo que en una marquesina o escape-rate no se puede dar una información ampliada sobre el fenómeno con el que se trabaja. No obstante, la asociación entre videojuegos y terapia es de facto en el significado que produce. La información es ampliada en el interior cuando me ofrece un espacio para el diálogo.

En este caso el terapeuta proporciona un marco conceptual muy claro, conciso, sencillo, flexible, desde el cual estructura su trabajo y fomenta acciones en sus terapias. En su concepto se diferencia salud y enfermedad, concretamente comportamiento patológico. Cabe señalar que el concepto en el que englobo “enfermedad” también es liminal y en ocasiones metafórico, no siempre patológico. Forma parte del relato del enunciado.

Considera comportamiento patológico en la acción de videojugar aquel que impide llevar a cabo el resto de obligaciones dentro de una estructura familiar equilibrada. El especialista construye un orden en la vida cotidiana introduciendo una serie de pilares: estudiar, socializar físicamente y no solo de manera virtual al tener implicaciones por ejemplo en el desarrollo de la empatía o las habilidades sociales; dormir, higiene, comunicación en la familia y espacios compartidos (cenar, comer, ocio, etc.). El comportamiento patológico se produce en esta consideración cuando impide que estos pilares estén satisfechos, y que puede conducir a un menor a un estilo de vida que está fuera de la salud.

Cuando se indican otros comportamientos semejantes como los de gimnastas olímpicos u otros deportistas de alto rendimiento que han manifestado llevar una vida ajena a la escuela, la socialización convencional y la vida familiar al encontrarse internados en casas o espacios de entrenamientos intensivos, el terapeuta aporta una diferenciación principal: la gestión profesional por parte de adultos del proceso de profesionalización de estos

deportistas considerados menores de edad. Señala además que en la actualidad a muchos de estos deportistas se les exigen estudios para poderlos promocionar.

Cabe destacar que, en testimonios y observaciones de deportistas profesionales, una vez finalizan su etapa deportiva han tenido que buscar posteriormente un salario en el ecosistema de su entorno profesional al no disponer de una recepción laboral vinculada a sus estudios debido a una falta de experiencia y/o red sociolaboral vinculada e incluso, décadas atrás, al convertirse en personal con baja empleabilidad y carente de estudios formales.

La gestión de estas realidades se percibe en los imaginarios norteamericanos de los entornos universitarios en las películas hollywoodienses: las becas, las facilidades, el favor de los profesores que veneran a estos potenciales héroes nacionales. Este estereotipo cinematográfico, sin embargo, suscita la reflexión de una problemática social acontecida entre el deporte y la recepción laboral posterior, cuando la heroicidad caduca.

El terapeuta también considera finalmente que, si en el ejercicio laboral de los gamers existe una gestión adulta del proceso, los entrenamientos, la supervisión, los horarios, la gestión emocional y existe un equilibrio manifiesto, no le ve un mayor problema ni una gran diferencia con otros deportes. El problema se lo ve a la gestión particular del joven de todas las partes del proceso de profesionalización, a unas expectativas irreales o la obsesión sin tener otras facetas cubiertas.

En las consultas realizadas a otras terapeutas infanto-juveniles, y en los “casos” que se les exponen de adolescentes que videojuegan ocho horas al día bajo la incompreensión y preocupación de sus padres, ha sido habitual una comprensión psicológica del “refugio”.

### ***Vivir entre las sombras***

Esta es la síntesis de algunos fragmentos de las conversaciones que mantuve con algunas terapeutas a las que les he solicitado opiniones sobre uno de los “casos” que he investigado.

El acto de videojugar durante horas y a diario “aislados” en una habitación se puede deber según estas referencias a otras circunstancias como las malas notas, la muerte de algún familiar, discusiones fuertes, baja comunicación familiar, padres ausentes, divorcios, malas relaciones con los iguales u otros sucesos estresantes que no se hayan gestionado bien familiarmente y que suponen el refugio de los jóvenes en otras actividades que les reportan vivencias positivas. También señalan la existencia de estudios que demuestran que

hay asociaciones entre la comunicación familiar y la ludopatía, sumada a otros factores. Además de “refugio” como respuesta, también se expresan perjuicios en las funciones ejecutivas al estar tantas horas en las pantallas.

*Estoy en desacuerdo con que un joven se dedique a jugar en situaciones familiares (cuando me refería a cenas de navidad o visitas improvisadas de familiares) porque tal vez esté en peligro la pertenencia a la familia.*

Durante unas jornadas en Valencia dedicadas al ecosistema de los videojuegos, charlé con un profesor de una universidad de la zona que ofrece Grado y Máster en diseño y desarrollo de videojuegos. Comentó que sus alumnos además de estudiar para crear videojuegos son gamers, y que tiene la certeza de que un buen porcentaje de los mismos han sufrido acoso escolar, y que han utilizado los videojuegos como refugio.

En mis observaciones en entornos domésticos me he encontrado a dos jóvenes de dieciséis y dieciocho años diagnosticados con autismo asperger cuyos padres han contratado los servicios de una asociación riojana que dispone de terapias, grupos y diversos proyectos y actividades para personas con este diagnóstico. El propósito principal era el de salir de casa y relacionarse físicamente. Ambos jóvenes tienen canales en Twitch y hacen streamings en directo videojugando a los que les he realizado un seguimiento online. Me centraré en el chico de diez y ocho años. Lo llamaré Siberet.

La familia de Siberet considera que su hijo tiene que salir a la calle, hacer ejercicio, relacionarse, tener ocio, y aplicar básicamente la estructura del orden de la salud que he ido desarrollando previamente. El joven Siberet, en la primera ocasión en la que pude hablar con él me comentó que había sufrido de acoso escolar en el instituto.

Por lo que me explicaron las terapeutas de la asociación, se habían metido “enormes cebedas” por su gran tamaño y su manera de relacionarse. Es amante de los videojuegos y de los juegos de rol online. He podido comprobar, durante alguna actividad en el grupo de la asociación cómo en situaciones sociales le ha dado algún ataque de ansiedad, deseo de desplazarse del resto y alguna reacción de pánico pese a encontrarse en lo que las terapeutas consideran un espacio seguro con gente inofensiva.

Pese a estos desbordamientos emocionales el joven no faltaba jamás al grupo y consiguió que se fuesen reduciendo hasta sentirse cómodo y con una buena disposición por

participar en las actividades tanto fuera como dentro de las sedes de la asociación, sin llegar a afianzar ninguna amistad con la que poder relacionarse fuera de ese grupo.

Siberet no estudiaba ni trabajaba en ese momento, y no salía de casa excepto para acudir al grupo una tarde a la semana. La mayor parte del tiempo lo dedicaba a jugar al LoL o al rol online con otras personas que había conocido en la red. Yo me metía en sus directos como anónimo cuando me pasó el enlace de su canal público.

Aquí apareció una particularidad. Siberet era el máster en las partidas de rol que él mismo creaba. Tenía un grupito de habituales que entraban para echar la tarde o la noche jugando. Seguían sus reglas y respetaban su rol. Siberet ejercía liderazgo, existía un clima que se podría considerar más sano que en el que se había relacionado en el instituto. No he localizado falta de respeto alguna, existía sentido del humor, vaciles del contexto y una alta complicidad e implicación con el juego y la amistad. Tras unos meses de seguimiento apareció una curiosa paradoja.

El grupo al que los padres le habían inscrito para relacionarse físicamente no le terminaba de cuajar y además estaba basado en las relaciones controladas por profesionales entre personas con un diagnóstico. En el propio esfuerzo por la interacción en la sociedad se estaba produciendo una forma de segregación. Sin embargo, en sus relaciones virtuales no existía su diagnóstico y no le suponía un problema relacionarse con personas no diagnosticadas. Hasta donde pude observar, ni él lo dijo ni hubo en el grupo referencia alguna hacia el autismo. Mi posicionamiento, aunque no pude observar todos los directos, es que pasó desapercibido.

Durante un stream hablaron de hacer una quedada, que se produjo tiempo más tarde en Logroño según pude comprobar en un álbum de fotos que subió a Instagram en forma de historia. Las ordenó cronológicamente indicando la hora en la que se encontraban en cada situación concreta, acabando a las seis de la madrugada. Cuando le pregunté por el álbum, me dijo que había sido un día excepcional y para guardar en su memoria. No hubo ataques de ansiedad ni aislamientos por su parte. Se relacionaron a través del rol, el LoL y los videojuegos en general y no mediante el diagnóstico como fórmula de acceso a un grupo; fue gracias a sus aficiones y cualidades sin la necesidad de una clasificación humana centrada en la idea de bioidentidades como nexo de unión.

Por otra parte, no se ha podido contabilizar o describir con base empírica las posibles influencias del grupo diagnosticado en su posible mejora y preparación para el

enfrentamiento “físico” al entorno social no diagnosticado, cuando pudiera haber hecho un efecto “trampolín”.

### ***Vivir entre las sombras 2: la foto fija y el universo paralelo***

Aquí voy a relatar el caso de otro joven de dieciocho años que intentó profesionalizarse en un videojuego concreto desde los catorce años hasta los dieciséis. Lo voy a llamar Kárcador como AKA.

El caso de Kárcador me proporcionó una información muy completa que enriqueció notablemente mi posición intersubjetiva entre las dimensiones domésticas desde los adultos como nativos y, por otra parte, la interpretación de la misma situación por parte de un adolescente, que consiguió ampliar el foco hacia otros problemas a los que prestar atención durante el trabajo de campo, para acabar comprobando que es una problemática compartida por otras personas y probablemente muy compartida entre el interior de la comunidad de práctica.

Se comenzó por la realización de observación y observación participante en su entorno doméstico, por la escucha activa a algunos de los miembros adultos: padres, abuelos, hermanos y tíos, que me condujeron finalmente a una entrevista grabada con Kárcador. Voy a intercalar igualmente algunos fragmentos de otros relatos que son pertinentes por sus semejanzas, convirtiendo la narrativa en la visión *emic* de múltiples miembros de la comunidad de práctica gamer frente a miembros no sólo del entorno de este joven, si no de otros entornos que emiten juicios, sugerencias y representaciones de prácticas gamer semejantes entre los miembros de la comunidad.

Pese a que no se conocen entre sí, todos son jugadores logroñeses. Me centraré en Kárcador como hilo conductor, aunque entran en esta partida de manera paralela Malindor, Soyar y Kotelo, todos ellos considerados menores de edad.

Cuando los padres de Kárcador expresaron la situación en la que se encontraban señalaron la pérdida de tiempo de su hijo, las respuestas negativas ante sus llamadas de atención, las largas jornadas delante de la pantalla del móvil, la tablet o la videoconsola. Lo que empezó como un premio por llevar un equilibrio en esa estructura de la salud basada en relaciones físicas, resultados escolares, vida familiar, aseo, etc., les fue comiendo el terreno progresivamente hasta acabar tal y como señalaron encerrado en la habitación y yéndosele de las manos, perdiendo además ese equilibrio en la estructura. Los abuelos

consideraban que eso no podía ser normal, que el niño no estaba bien. Algunas reacciones agresivas ante los reclamos familiares les condujeron a acudir a psicólogos para que hablaran con él.

Algunas situaciones que pude observar fueron reuniones familiares para comer o cenar en las que el joven se veía inmerso en su teléfono móvil. Me explicó el funcionamiento del videojuego, que era competitivo y que requería de mucha concentración. En ocasiones, cuando perdía, soltaba algún improperio, tenía actos reflejos vinculados al enfado y la frustración, hasta que se daba cuenta inmediatamente que no estaba solo en la sala; la inmersión producía ese efecto de aislamiento del entorno físico para adoptar una postura de concentración en el entorno virtual. Los abuelos y tía, menos familiarizados con esas reacciones, se alarmaban, le dirigían miradas desconcertantes tanto a él como a los padres, e incluso tenían algún comentario como “¡pero qué te pasa!”, o “estás mal de la cabeza” en un tono que producía una mayor irritación en el joven.

La madre de Kotelo me preguntó en una ocasión si era normal que comiese deprisa y se fuese corriendo para su habitación para continuar con el ordenador. Lo hacía incluso cuando tenía invitados a comer, y le molestaba que le tuviese que justificar siempre de una manera incómoda ante la mirada de sus comensales. Considera que tenía que hablar de su hijo como si fuese “raro” o “especial”, como si tuviese un problema de adicción o no le gustase estar con otras personas.

A Malindor le pasó algo semejante. Cuando llegaban tíos o amigos de sus padres no salía de la habitación como estos esperaban, actos que luego eran muy reprochados por su madre, que también buscaba justificaciones incómodas ante la perplejidad de sus visitas por no poder saludar a su sobrino ya que en ocasiones precedentes se ponía de muy mal humor o soltaba bufidos cuando le interrumpían.

Según estos y otros relatos y observaciones, las personas adultas de estos diferentes entornos domésticos han visto, de manera muy semejante, a unos niños pegados a una pantalla que les tiene absorbidos en situaciones en las que no corresponde. Una luz que se refleja en sus caras que les inmoviliza, les crea reacciones agresivas y les dificulta la vida ordinaria.

La otra parte está en el otro lado de la pantalla brillante. Kárcador, durante la entrevista, narró cronológicamente su intento consciente y planificado de profesionalización gamer con una duración de dos años. Efectivamente, tal y como relataron los padres, comenzó

jugando durante ratos controlados después de cumplir con sus obligaciones. Progresivamente fue cogiendo nivel y trofeos<sup>31</sup> en un videojuego concreto que acababa de salir y no tenía una infraestructura profesional en aquella época.

Durante la pandemia del coronavirus, dispuso de mucho tiempo y amplió más sus horarios de juego llegando a dedicarle la mayor parte del día. Cuando cogió el nivel suficiente, comenzó a hacer contactos dentro del juego que le solicitaron como entrenador de un equipo. Comenta que su propósito a partir de ahí fue el de intentar ganar dinero. Se relacionó con managers, jugadores de distintos países en los diferentes equipos en los que estuvo como entrenador. Se pudo introducir en las ligas de mayor nivel tanto en España como en Europa. Hizo y deshizo equipos en base a los resultados que iban obteniendo. Entraban y salían jugadores, destituían a managers, se iba haciendo un hueco dentro de ese videojuego en auge profesional.

Se formaron torneos en los que se podían obtener remuneraciones por conseguir los primeros puestos. “Terceros”, como los llama, introdujeron capital privado para intentar formar equipos más profesionales, buscaron inversores y patrocinadores. Kárcador ganó algunas pequeñas sumas de dinero por conquistas que no llegaban a los cien euros y que eran muy puntuales. Se introdujo en las principales competiciones. Los torneos y entrenamientos coordinados a menudo se celebraban en festividades, cuando los jóvenes no estaban en la escuela ni en períodos de exámenes. Estas fechas podían coincidir con múltiples situaciones donde se presupone el ocio familiar, periodos vacacionales, fechas señaladas en el calendario, etc.

Su tejido social fue ampliándose. Se relacionaba a través de plataformas como Discord o Telegram. Le llegaban más solicitudes. La formalización de los equipos, managers, patrocinadores, le costaba muchos dolores de cabeza por la falta de formalización propia de la edad de la comunidad de jugadores de ese juego: penalizaciones, incumplimientos de normas, cancelaciones, enfados, etc.

En una ocasión, Soyar, que se encontraba en la misma escena y compartía equipo y torneo con Kárcador, durante una jornada de partidas clasificatorias le echaron de casa. Kárcador

---

<sup>31</sup> Los trofeos se consiguen por logros, posiciones en las partidas, ligas, torneos, etc. Tienen una función muy clara en la visibilidad del jugador de cara a ser reclamado para un equipo. Estos trofeos aparecen en el perfil del jugador en este videojuego. Es algo así como una carta de presentación o incluso un currículum. Hay streamers que, en sus directos, cuando van a jugar a algún juego competitivo en equipo y solicitan jugadores dentro de los participantes de su chat, revisan algunos perfiles con el propósito de que el equipo esté equilibrado en cuanto a su nivel.

no conoce exactamente el motivo. Así que Soyar se encontraba en un parque, con mala latencia y los cascos puestos para comunicarse con el resto del equipo durante los enfrentamientos. Mientras Kárcador daba instrucciones en una de las partidas, percibió cómo alguien llamaba a Soyar. Al parecer se montó en un coche y los otros miembros del equipo escucharon una bronca monumental, pero él no dejó de jugar para no dejar al equipo tirado. Continuó jugando la partida en el coche, llorando, ante la desaprobación y las réplicas de lo que consideraron que serían sus padres. Esa fue la última vez que supieron del jugador.

En el 2020, Kárcador consiguió un contrato por parte de una empresa de esports para ceder sus derechos de imagen y con una serie de cláusulas sobre el comportamiento, competiciones y espectáculos públicos, derechos de uso, etc. Me lo facilitó. Es un contrato formal con un lenguaje administrativo y que se ampara en la ley española. Sin embargo, el gamer me comenta que no tiene ningún tipo de validez. De hecho, está firmado sólo por él como parte “cedente” siendo menor de diez y seis años de cara a los efectos legales. Tampoco se indican remuneraciones, pero sí posibles sanciones. En el proceso de profesionalización gamer también existe un proceso en la construcción de infraestructura por parte de patrocinadores, empresas privadas, autónomos, inversores, legislación. Este contrato es un ejemplo de un esfuerzo por formalizar relaciones y comportamientos.

Continuó su escalada cuando recibió una llamada para colaborar en la organización de un evento benéfico. La desarrolladora del juego invirtió en infraestructura profesional, torneos, premios, pequeñas remuneraciones más allá de esos “terceros” que gestionaban equipos y pequeños patrocinios de empresas humildes. Kárcador solicitaba dinero a los managers de los equipos cuando veía que tenían patrocinadores, pero a él y a los equipos que entrenaba no les llegaba ni un euro. Llegó a disolver equipos por esta causa.

En la recta final de su intento de profesionalización también obtuvo un puesto de trabajo como árbitro para introducir datos de los resultados. Le pagaban dos euros la hora por Pay Pal sin contrato. Tras tener una situación complicada en uno de los torneos en los que cometieron una falta de ética con un jugador al que utilizaron para el acceso a una competición, dejó el juego y su intento de profesionalizarse “por la puerta de atrás”, como indica.

Kárcador nunca llegó a relacionarse físicamente con el resto de jugadores, managers, inversores, “terceros”, equipos, ni españoles ni de otros países con los que también participó.



Nadie conoce su rostro, y de hecho nunca le había contado a nadie su intento de profesionalización, ni siquiera a sus padres, con los que fue perdiendo una comunicación fluida, estable o transparente si lo valorásemos desde el punto de vista de las terapeutas infanto-juveniles, debido a la desaprobación de los horarios tan prolongados de juego, las justificaciones incómodas y estos imaginarios conceptualizados desde la enfermedad convencionalmente.

La diferencia en el relato adultos/adolescentes pone su frontera simbólica entre el exterior y el interior de lo que ocurre en la pantalla. La posición intersubjetiva del antropólogo está claramente diferenciada en una comprensión *emic* multidireccional en referencia al mismo fenómeno y en el interior del mismo espacio físico localizado, en su interacción social, y en la ampliación virtual de la red a través del interior de la pantalla. Esta experiencia de campo refuerza metodológicamente la necesidad de la etnografía virtual de entretejer las observaciones de la acción social entre las dimensiones on-line y off-line (Ardévol et al., 2003; Hine, 2011; Ardévol y Lanzeni, 2014; Pink et al., 2019; Díaz de Rada, 2020).

### **JUSTIFICACIONES E INTERSUBJETIVIDAD: LA BATALLA POR LA SALUD O LA ENFERMEDAD ENTRE LA COMUNIDAD DE PRÁCTICA GAMER Y OTROS ENTORNOS ENTRELAZADOS**

*Estoy hasta la polla de que me digan mis padres que los videojuegos me provocan enfados y agresividad y que tengo que dejarlos por mi salud mental. Mi hermano juega al fútbol y, estando yo presente y mis padres se han pegado en medio del campo no sé cuántas veces. Le han llegado a pegar hasta al árbitro. En la grada la gente no para de insultar, ¡a mis padres mismos los he escuchado insultar a otros jugadores! En ningún evento de videojuegos he visto ni una sola pelea—* comenta Redman, un gamer aficionado.

*Jugar durante ocho horas al día no es sano lo mires como lo mires* es una frase saturada en sus múltiples formulaciones. También los prejuicios de las funciones ejecutivas como señalaba la terapeuta. Frases semejantes a esta las he escuchado en madres, padres, educadoras sociales, maestras, orientadoras y más gente aleatoria. Cuando la he puesto en práctica en chats en directo para observar las reacciones han aparecido comentarios muy sugerentes,

- *¿Y la gente que se pasa la vida en una oficina delante de la pantalla?, ¿qué ocurre con ellos?, ¿no están sanos?*

- *Pero es por trabajo, están obligados.*
- *Entonces es peor todavía, ¿les obligan a estar enfermos?, ¿tienen que estar enfermos para llevar un sueldo a casa?*

Un diseñador gráfico con el que estuve conversando, también me comentó que no es sano jugar tanto tiempo. No obstante, su trabajo consiste en algo muy semejante. Es una persona, habitualmente en su casa teletrabajando que se pone delante del ordenador y, de alguna manera “juega”, utiliza herramientas digitales para mover y colorear objetos, elabora elementos estéticos, utiliza sus habilidades y conocimientos para obtener el mejor rendimiento posible siendo eficiente y obteniendo el mejor resultado para conseguir un premio a modo de remuneración. Admite que hay temporadas en las que trabaja más de doce horas al día. A veces sale poco de casa si está muy implicado con un proyecto. Sin embargo, para él “es distinto”.

Un empresario anónimo de apuestas en partidas competitivas dice estar hasta las narices de que se le asocie con la ludopatía cuando las apuestas están legitimadas por el estado en casi cualquier deporte o en la lotería. Incluso hay tiendas físicas donde la gente acude a apostar por los resultados de los partidos de deportes profesionales.

Otro joven gamer comenta: *pasar un fin de semana esquiando bien, jugar mal. Estar toda la tarde en el parque jugando al fútbol reventándote las rodillas a segadas bien, jugar mal. Prepararte para las olimpiadas retirado de todo bien, jugar mal. Estudiar toda la tarde en tu habitación algo que odias bien, jugar con tus amigos y divertirte desde tu habitación mal.*

En otro chat en directo,

*¿Los coches de carreras o la moto GP es sana? Son jóvenes todo el tiempo a punto de morir, y los padres se obsesionan con que sus hijos ganen aquí todo el tiempo. ¿Estos riesgos no valen?*

Lo que están manifestando estos jóvenes (a la defensiva) es que existe un problema con la legitimidad de las obsesiones, la salud y la enfermedad, que han sido construidas culturalmente y divulgados hasta ser enmarcadas e incorporadas en referencias inmediatas en estos imaginarios colectivos en torno al acto de videojugar, volviendo a revelar las discontinuidades culturales que aquí se producen en la experiencia humana. Otros se quejan de los deportes en general, que se encuentran en el marco conceptual de la salud. Los

padres y madres se implican, pagan cuotas, les acompañan y apoyan en los partidos de los fines de semana.

## **OPORTUNIDADES**

Siguiendo con la gestación gamer y su proceso, una vez que un jugador tiene una alta disposición y se encuentra formalmente “dentro”, aparecen las oportunidades laborales, perfiles profesionales, funciones remuneradas que pueden ser tangibles y que se ven en el horizonte del proceso y del asentamiento del gaming profesional.

Existen equipos y ofertas a las que los gamers se quieren incorporar. Dani recibió ofertas de equipos en el Brawl Stars en los que experimentar situaciones obligatorias para llegar a ser profesional. A Migu le aparecieron oportunidades para ayudar en series de Minecraft y otras experiencias en Roblox donde ganó experiencia. Hay oportunidades de hacerse freelance para cubrir yacimientos de empleo. Desarrolladoras construyen en sus plataformas ligas y torneos como el Circuito Tormenta de Riot Games, donde los amateurs tienen la oportunidad de hacerse visibles obteniendo buenos resultados; los equipos competitivos los observan en las plataformas para proporcionar oportunidades laborales como le sucedió al profesional DRK en el juego Valorant según me explica, tras ir escalando hacia las mejores ligas. También hay ofertas presentes en los puestos de los eventos.



## **RUTINAS**

El gamer que ha avanzado en el proceso de profesionalización, adopta hábitos y rutinas que dan forma a sus comprensiones y acciones con el gaming. Ver partidas de otros, las suyas propias, observar a contrincantes, tácticas, estrategias; tener proyectos, estabilidad, recorrido; conseguir objetivos en los juegos, contactos, incorporaciones, oportunidades;

experimentar la decepción, la toxicidad, los insultos; demostrar lo que vales, crecer, motivarse; tener paciencia consiguiendo viewers; competir, apuntarse a torneos.

El gamer avanzado, también experimenta el tryhardeo, el entrenamiento duro e intensivo, jugar hasta la saciedad, leer, correr, relajarse, aislarse, rankear en la habitación. En determinadas posiciones, incrementar el tiempo de stream o de gaming para ganar más dinero y costearse sus necesidades.

## **MERITOCRACIAS**

Bajo el punto de vista *emic*, la consideración de “nacer” es un elemento que interviene en el cómputo. Nacer y “hacerse”, es decir, tener cualidades innatas y entrenarlas diariamente durante años. Es a partir de esta dinámica desde la que la comunidad comprende los avances y el “llegar” a la profesionalización. Este cómputo permite llegar al rango “Challenge” en el LoL, “Gran Maestro” en el Starcraft 2, la capacidad de enamorar a los fans, ganar torneos y que la gente hable de un jugador, ganar copas en el Brawl Stars, ser top, ser un creador grande.

## **SACRIFICIOS**

Los sacrificios pueden ser diversos entre los que están dispuestos a convertirse en gamers profesionales una vez que tienen la puerta de enlace para conseguirlo. Diferentes gamers y streamers/gamers que he observado comentan sus procesos. En multitud de casos, señalan influencias en los malos resultados en la escuela, un gran impacto familiar y social, distanciamientos de amistades, abandono de estudios. Algunos han hablado de asociaciones entre esports y fracaso escolar, también de una relación semejante en deportes tradicionales que requieren de dedicación plena en tempranas edades. Otros informantes aportan que en los esports en España no se hacen ricos, que la carrera acaba muy pronto y que no hay sitio para colocarlos a todos dentro del ecosistema del gaming.

No obstante, hay una parte de los sacrificios que parece ser muy compartida entre los profesionales justo antes de dar ese “salto”. Johnson-Hanks (2002) se apoya en su trabajo de campo en la sociedad Beti de Camerún para representar etnográficamente una circunstancia específica, una situación/proceso personal de decisión profunda que supone una gran incertidumbre e inseguridad al plantear diferentes opciones poco convencionales y con un gran poder transformador del futuro del individuo. Lo denomina como *coyuntura vital*. Las coyunturas vitales son una representación opuesta a los cursos de vida como

trascursos ordinarios e integrados en términos relativos en una misma sociedad. Los cursos de vida son una manifestación cultural, las coyunturas cobran sentido entre las continuidades y discontinuidades al entrar en conflicto con la cultura. Considero muy oportuna esta forma de representar etnográficamente las circunstancias que atraviesan los gamers en el salto a su profesionalización. He pedido a algunos profesionales que expresen su coyuntura.

- *Si dijéramos que hay un momento determinado en la trayectoria como gamer en el que decidiste dar el "salto" al nivel profesional. ¿Qué forma tendría ese momento?, ¿qué circunstancias se tienen que dar?, ¿qué decisiones se toman?, ¿Qué aspectos de tu vida cotidiana cambian?*
- *Esta situación que me comentas acerca de dar el salto a nivel profesional, la he vivido hace muy poco. Hace exactamente un año, volví al competitivo después de tener un parón y me dieron la oportunidad de formar la academia de Valorant de UCAM Tokiers. Desde entonces, competimos en el Circuito Tormenta hasta que al finalizar la temporada nos llegó una oferta de Liga Radiante a todo el bloque que estábamos en la academia.*

*Durante todo este periodo entre competir en el Circuito Tormenta y la Liga Radiante yo seguía estudiando en la universidad. La temporada en Liga Radiante fue bastante bien y conseguimos nuestros objetivos. Justo al terminar la temporada me llegó una oferta de Rebels para competir en primera división lo que viene siendo LVP. Esto me implicaba dejar los estudios y dedicarme al 100% al Valorant. Cuando llego a este punto, me doy cuenta de que por fin había llegado el momento que tanto había estado esperando y por el que había trabajado durante tantos años. Pero sinceramente no sabía qué decisión tomar ya que también estaba en un punto de mi vida muy cómodo a nivel personal y por tanto me daba miedo cambiar toda mi vida radicalmente.*

*Entonces tuve que tomar la decisión en base a varias circunstancias como pueden ser el dejar los estudios, el poder dedicarme a lo que más me gusta, las condiciones del club, entre muchas otras... A nivel general mi vida ha dado un giro radical ya que como bien te he comentado antes, venía de estar muy cómodo a nivel personal. Estaba viviendo con mi pareja, compitiendo desde casa, estudiando... Y de repente me he tenido que mudar a Madrid para trabajar desde las oficinas, he apartado los estudios durante un tiempo indefinido, he pasado a tener una relación a distancia*

*con mi pareja... Son muchas cosas que han cambiado en mi vida, pero al fin y al cabo he trabajado mucho para llegar donde estoy y he sacrificado muchísimas cosas en el pasado. Ahora me toca disfrutar del presente y trabajar cada día lo máximo posible para seguir progresando como jugador.*

La coyuntura vital del gamer, como digo no tiene una única dirección. La pareja de un jugador de Call of Duty me explica una circunstancia semejante. Narra algunos aspectos de su coyuntura. Su pareja jugaba y ganaba torneos, algo de dinero, viajaba a sitios como Madrid para los enfrentamientos en equipo. Tal y como me comenta, era muy bueno y estaba muy metido. Al final se decantó por estudiar. Señala que fue ella misma la que le dijo que estudiase en un momento determinado, le dio un ultimátum, como si tuviese que elegir entre las dos cosas llegados a una edad y un contexto donde se pretende asumir una estructura de responsabilidades y obligaciones propias de los cursos de vida relativos y convencionales en una sociedad, que estipulan asociaciones entre tiempos, edades y atribuciones socioculturales ensambladas, como estudios, trabajo, relaciones sentimentales, vivienda, raíces, hijos, etc., cada cosa en tiempos y espacios relativamente homogéneos entre los miembros de un mismo grupo. La profesionalización gamer irrumpe en el curso de vida convencional, entreteje el ocio con la profesión, cuestiona las estructuras de la salud, de entre otras tantas fracturas de lo convencional.

Maru, también jugador de StarCraft 2, sacrificó lo que considera una “infancia normal” al ser una promesa coreana que ingresó en una gaming-house en torno a los catorce años. eScualo, que venía de jugar en la selección española de StarCraft BroodWar cuando el juego daba sus últimos coletazos, alcanzó el máximo rango “Maestro” en StarCraft 2 en su primer año de salida. La escena de la profesionalización estaba comenzando a asentar algunas de sus bases, recibió ofertas de clanes en niveles competitivos, aunque no remunerados, no obstante, jugar requería de muchas horas, tenía un ordenador cuyo motor gráfico no era suficiente para afrontar partidas a “late game” al haber una alta concentración de tropas que se enfrentaban entre sí que producían ralentizaciones en su ordenador. Tenía una hipoteca y no podía centrarse o arriesgarse en un videojuego en ese momento en el que no había salarios estables o un panorama profesional ya establecido. Otros

jugadores profesionales como Werlyb<sup>32</sup> o Pepinero<sup>33</sup> expresan el contexto del profesional y su coyuntura vital, el jugar en equipos extranjeros siendo adolescentes, la convivencia en las gaming-house, la renuncia a su vida cotidiana, sus relaciones sociales, la relación con los empresarios, las jornadas de trabajo, etc.

Voy a pegar un fragmento literal sobre los cambios de Werlyb (cursivas mías),

*El primero, las discusiones en casa, la oposición que suelen mostrar los padres cuando uno presenta un órdago como este, etc. Conozco a montones de gamers profesionales y todos contamos historias parecidas: las dudas cuando tomamos la decisión, el miedo a soltarle el bombazo a la familia, el efecto demoleedor que produce cuando al fin lo hacemos. Y luego las broncas, las amenazas, los ultimátums...* (Casanovas, 2020, pp. 35).

## CONCLUSIONES Y POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Los procesos de profesionalización gamer se constituyen, inicialmente, en base a la cualidad competitiva de los seres humanos y a la circulación de artefactos culturales impulsados desde Corea del Sur. Su expansión primordial estuvo facilitada por el lenguaje de internet y la “cultura digital”, que se asientan y reconfiguran de diversas formas transnacionales a través de las potencialidades y limitaciones de los elementos socio-culturales de cada lugar, y más concretamente desde las convenciones sociales de las estructuras domésticas. La salud, además de un criterio epistémico de la medicina, la nutrición y otras disciplinas científicas, es una construcción cultural que influye en los procesos de profesionalización gamer en localizaciones específicas.

El gamer que pretende profesionalizarse debe sortear necesariamente un elevado número de obstáculos tanto personales, como familiares y socio-culturales. La construcción cultural de la salud que circunscribe límites con la enfermedad, no contempla la diversidad interna de procesos que puede facilitar la etnografía cuando lleva las categorías al campo.

---

<sup>32</sup> Werlyb cuenta su historia en un libro al que le he dado el tratamiento de fuente documental más que una lectura académica: “Yo gamer”. Esta lectura ha sido importante, porque se ha realizado con este trabajo ya finalizado y, de una manera más coloquial, cuenta cosas muy semejantes a los datos que se han producido en este estudio dentro de este epígrafe, sin ninguna contradicción detectada que contraste con el contexto de su experiencia profesional. Ha sido una satisfactoria lectura complementaria.

<sup>33</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=nRd1DZBqZEA&ab\\_channel=Cabramaravilla](https://www.youtube.com/watch?v=nRd1DZBqZEA&ab_channel=Cabramaravilla)

Las discontinuidades culturales ofrecen legitimaciones conceptuales entre adultos, infantes, adolescentes y estructuras de poder que producen limitaciones en la profesionalización gamer a partir del desconocimiento de su lenguaje y los requerimientos para alcanzar la estabilidad laboral. Sitúan su poder en las relaciones domésticas centradas en oposiciones sobre algunas nuevas formas de expresar la experiencia y la acción social humana, concretamente en los espacios virtuales, y contraposiciones en el orden de lo correcto, de lo sano, de lo aceptable, de lo necesario, de lo obligatorio.

Tampoco hay duda de que, si la construcción cultural de la salud que se ha desarrollado en esta investigación sigue siendo una constante doméstica, es muy probable que, el usuario que atraviesa su proceso, va a tener que trascender de sus márgenes (salud/enfermedad) necesariamente, tal vez durante tiempos prolongados hasta alcanzar una situación óptima para dar el salto a la profesionalización. En este estado de liminalidad del proceso, que se encuentra entre el deseo de profesionalización y la profesionalización alcanzada, o entre la enfermedad y la salud, muchos de los aspirantes se quedarán en las zonas consideradas “peligrosas” por esta estructura de significados, sin llegar a conseguir la meta. Efectivamente, hay una diversidad interna de resultados que no se está gestionando mediante el conocimiento adulto de los “dos lados” de las pantallas.

Los gamers que quieren profesionalizarse encuentran grandes ventajas a partir de la comprensión, la implicación y la práctica en el campo de los videojuegos por parte de los miembros de sus entornos domésticos, y con la aplicación de sus conocimientos en los aspectos educativos ajustados a las necesidades del aspirante a gamer profesional. Los aspectos sociales y culturales expresados domésticamente modulan la capacidad individual de un ser humano para profesionalizarse en este ámbito solapando la idea de meritocracia. El gamer profesional atraviesa una coyuntura vital en esta actualidad localizada, y su estabilidad depende de las lógicas capitalistas y las rentabilidades de patrocinadores e infraestructuras del sector privado.

No considero que exista una asociación de facto entre el concepto de “refugio” manifestado aquí como la búsqueda de satisfacción debida a la huida de una situación insatisfactoria y traumática. El objetivo del entretenimiento, la búsqueda de alternativas a la educación escolar, la cualidad humana del juego y la competición, la persecución del éxito o la profesionalización gamer no tienen por qué tener detrás una problemática doméstica o social ni tan siquiera habitualmente, sino que responde mejor a los términos comprendidos desde el interior de la comunidad de práctica gamer.



## **POSIBLES LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

Una línea de investigación, son otros efectos educativos de las continuidades y las discontinuidades culturales en los ámbitos profesionales y más concretamente dentro de la “cultura digital” y sus yacimientos de empleo desde la Antropología de la Educación.

Se pueden investigar los cambios en las estructuras domésticas y en las conceptualizaciones de la salud a partir de la profesionalización gamer en Corea del Sur, sus implicaciones económicas y los impulsos y reconfiguraciones transculturales en localizaciones riojanas y madrileñas.

A nivel aplicado, se puede producir un conocimiento más específico sobre las influencias de las implicaciones de los entornos domésticos en la profesionalización gamer que puede ser de utilidad para educadores, psicólogos, trabajadores sociales, administración pública, equipos de esports y entornos escolares con propósitos en la conceptualización, relativización y formalización de actuaciones formativas dirigidas a los adultos con hijos gamers.

Se pueden utilizar metodologías semejantes a la etnografía virtual para producir conocimiento sobre el comportamiento humano y sus convenciones en espacios donde las personas se relacionan mediante avatares en localizaciones emergentes como la red “Meta”.

Se pueden investigar las reconfiguraciones localizadas de la circulación de artefactos culturales y las implicaciones en las identificaciones adolescentes a nivel transcultural.

Otra línea de investigación son las dinámicas organizativas de comunidades de práctica de adolescentes en espacios virtuales como plataformas para la formación y la búsqueda de rentabilidad económica al margen de la educación escolar y las profesiones tradicionales.

La Antropología Ciborg, la construcción cultural de la salud y sus implicaciones en la profesionalización gamer y otras profesiones en entornos virtuales.

Por último, las influencias políticas de los gamers y streamers profesionales en la población adolescente y un análisis comparativo a nivel transcultural.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alcalde, J. E. A., & Pons, S. C. (2011). La situación escolar del alumnado de minorías étnicas: el modelo explicativo ecológico-cultural de John Ogbu. *Recerca: revista de pensament i anàlisi*, 71-92.
- Antón Roncero, M. (2018). Los deportes electrónicos (esports): el espectáculo de las competiciones de videojuegos.
- Appadurai, A. (2013). How Histories Make Geographies: Circulation and Context in a Global Perspective, en *The Future as a Cultural Fact: Essays on the Global Condition*. Londres: Verso, pp. 61-69
- Ardèvol, E. (2002). Cultura/ ciberculturas. La cultura de internet o el análisis cultural de los usos de internet, en *Simposio 4. Ardèvol, Martí y Mayans. Ciudadanos del silicio, ciudadanos del ciberespacio: Un nuevo campo social para las identidades colectivas?*. UOC. En: [cv.uoc.edu/~grc0\\_000199\\_web/pagina\\_personal/ardevol.pdf](http://cv.uoc.edu/~grc0_000199_web/pagina_personal/ardevol.pdf)
- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athena Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (3), 72-92.
- Ardèvol, E., & Lanzeni, D. (2014). Visualidades y materialidades de lo digital: caminos desde la antropología. *Anthropologica*, 32(33), 11-38.
- Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athena Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Benassini, C. (2014). De audiencias a prosumidores. Acercamiento conceptual. *Revista luciérnaga-comunicación*, 6(12), 16-29.
- Bienvenido, H. P., & Bruna, C. S. (2014). Poder y vigilancia en los videojuegos. *Teknokultura*, 11(2), 405-423.
- Caillois, R. O. G. E. R. (1986). *Los juegos*. México: FCE. Recuperado de <http://morfologiawainhaus.com/pdf/Caillois.pdf>.
- Canclini, N. G. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- Cañedo, M. (2012). Multitudes urbanas: de las figuras y lógicas prácticas de la identificación política, en *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, vol. *LXVII*, pp. 359-384. <http://rdtp.revistas.csic.es/index.php/rdtp/issue/view/24>
- Casanovas, J. (2020). *Yo Gamer*. Ed. Planeta, Barcelona.
- Cerón, J. A. (2020). Videojugadores como trabajadores en el marco de las Tecnologías de la Información y Comunicación: una exploración desde el concepto de general intellect y el proceso de trabajo. *Revista Latinoamericana de Antropología del Trabajo*, 4(7).
- Chanson, R. (2017). *Esports. Todo lo que necesitas saber de League of Legends al FIFA*. Barcelona, España: Planeta.
- Charotti, M. M. (2017). Los videojuegos, parte de la cultura de Corea del Sur.
- Cheung, G., & Huang, J. (2011, May). Starcraft from the stands: understanding the game spectator, *In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 763-772).
- Cruces, F. (1994). Desbordamientos. Cronotopías de la localidad tardomoderna, en *Política y Sociedad*, 25, pp. 45-58 <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO9797230045A>
- Díaz de Rada, Á. (2008). La mediación computacional de la comunicación y la lógica de la investigación etnográfica: algunos motivos de reflexión. In *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica* (pp. 31-38). Ankulegi.
- Díaz de Rada, Á. (2011). *El taller del etnógrafo: materiales y herramientas de investigación en etnografía*. Ed. UNED.
- Díaz de Rada, Á. (2012). *Cultura, antropología y otras tonterías*. Ed. Trotta, Madrid.
- Díaz de Rada, Á. (2020). La lógica de la investigación etnográfica y la mediación computacional de la comunicación. Viejos problemas con un nuevo énfasis. *Revista Chilena de Antropología Visual*, 15, 40-57.
- Echeverría, J. (1980). *Sobre el juego* (Vol. 175). Destino.
- Fanjul-Peyr, C., González-Oñate, C., & Peña-Hernández, P. J. (2019). La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas: Comparativa entre España y Corea, *Revista Científica de Educomunicación*. Comunicar, nº 58, v. XXVII, 2019 | 105-114.

- Ferragut, D., & García, A. (2019). Ensayos y errores. Arte, ciencia y filosofía en los videojuegos, 29-48.
- Fischler, C. (1980). Food habits, social change and the nature/culture dilemma. *Social science information*, 19(6), 937-953.
- Franzé Mudanó, A. (2008). Diversidad cultural en la escuela. Algunas contribuciones antropológicas. *Revista de Educación*, 345. Enero-abril 2008, pp. 111-132.
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: apuntes para la reflexión. *Cuadernos de antropología social*, (34), 93-114.
- Gaviria, E., Cuadrado, I. y López Sáez, M. (2009). Introducción a la Psicología Social. Ed. Sanz y Torres, Madrid.
- Geertz, C. (2003). La interpretación de las culturas (Vol. 1). Barcelona: Gedisa.
- Guilliam, R. (2019). "Hacer imágenes como Investigación de datos. Foto documentación y foto elicitación." Y "foto- ensayo", en *Metodologías visuales. Una introducción a la investigación con materiales visuales*. Ed. CEN-DEAC: Murcia. (Cap 12 y Cap 13.3).
- Gutiérrez Lozano, J.F. y Cuartero, A. (2020). El auge de Twitch: nuevas ofertas audio-visuales y cambios del consumo televisivo entre la audiencia juvenil. *Ámbitos Revista Internacional de Comunicación*, (50), 159-175. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.11>
- Harper, D. (2002). Talking about pictures: A case for photo elicitation. En: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14725860220137345>
- Hernández Pérez, J. F., Parra Meroño, M. C., & Cano Gómez, Á. P. (2017). Videojuegos y jugadores: un estudio Delphi para su conceptualización. *Lifeplay. Revista académica internacional sobre videojuegos*, 6(Octubre 2017).
- Hine, C. (2011). Etnografía virtual. Editorial uoc.
- Huizinga, J. (2002 [1938]). *Homo ludens*, Alianza editorial, emece editores. Tercera reimpresión, 155.
- Johnson-Hanks, J. (2002). On the limits of life stages in ethnography: Toward a theory of vital conjunctures. *American anthropologist*, 104(3), 865-880.
- Lahire, B. (2006). Infancia y adolescencia: de los tiempos de socialización sometidos a constricciones múltiples, en *María Isabel Jociles y Adela Franzé. "¿Es la escuela el problema? Perspectivas socio-antropológicas de etnografía y educación" 2008*. Ed. Trotta, Madrid.
- Latour, B. (2008). Re-ensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red. Buenos Aires: Manantial.
- Lave, J. y Wenger, E. (1991). Aprendizaje situado. Participación periférica legítima. New York: Cambridge University Press, (16th. printing). Traducción de Miguel Espíndola y Carlos Alfaro.
- Massey, D. (2012). Un sentido global del lugar, en *Albet, A. Benach, N.. (eds.) Doreen Massey. Un sentido global del lugar*. Barcelona: Icaria, pp. 112-129
- Muriel, D. (2018). Identidad gamer. Videojuegos y construcción de sentido en la sociedad contemporánea. Madrid, AnaitGames.
- Ogbu, John U. (1993 [1981]). Etnografía escolar: una aproximación a nivel múltiple, en *Angel Díaz de Rada, Honorio M. Velasco, Francisco Javier García Castaño (coordinadores) (1993): Lecturas de antropología para educadores. El ámbito de la antropología de la educación y de la etnografía escolar, pags. 145-174*.
- Piette, A. (1993). Epistemology and Practical Applications of Anthropological Photography.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2019). Etnografía digital. Ediciones Morata.
- Polanyi, K. (1989). La gran transformación, Madrid, La Piqueta.
- Rodríguez Izquierdo, R. M. (2011). Discontinuidad cultural: Estudiantes inmigrantes y éxito académico. Aula abierta.
- Welsh, M. (2008). Una introducción antropológica a youtube: [https://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4\\_hU](https://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4_hU)
- Wenger, E. (2001). Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad. Cognición y desarrollo humano. Ed. Paidós, Barcelona.