Perspectivas
Revista de Investigaciones
Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y de la Educación
Corporación Universitaria Comfacauca
Unicomfacauca

Gravity Zone[1]: la ideología de los e-sports

Andrés Felipe Cardona[2]

Resumen

El papel del trabajo en la sociedad define parte de las oportunidades de vida de las personas, por lo que es crucial considerar y pensar cómo está configurado actualmente el trabajo en nuestro mundo digital. Esto es especialmente relevante en una época en la que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están creando un escenario lleno de posibilidades y contradicciones, reflejando luchas políticas y estructurales que parecen normalizadas en la vida cotidiana.

El estudio se enfoca en el videojuego League of Legends (Lol) uno de los videojuegos más jugados del mundo, que ofrece oportunidades de empleo a miles de personas mediante los *e-sports* o deportes digitales proporcionando a sus jugadores la posibilidad de trabajar jugando videojuegos.

Específicamente, se desarrolla una mezcla entre trabajo etnográfico, auto-etnográfico y teórico, que pone su foco en adultos jóvenes de Ibagué y Bogotá, quienes están involucrados en la creación y el desarrollo de un mercado de producción de contenidos de entretenimiento relacionados con los videojuegos, lo que promete brindarles empleo, realización personal y reconocimiento social. Sin embargo, este fenómeno también describe procesos de creación de privilegio, precarización del trabajo y desempleo.

Palabras clave: Trabajo digital; videojuegos; e-sports; Liga de Leyendas (LOL).

Abstract

The role of work in society defines a big part of people's life opportunities, making it crucial to consider and rethink how work is currently structured in our digital world. This is especially relevant in an era where new information and communication technologies are creating a scenario filled with possibilities and contradictions, reflecting political and structural struggles that seem normalized in everyday life.

The study focuses on the video game League of Legends, one of the most played games in the world, which offers employment opportunities to thousands of people through *e-sports* or digital sports, providing its players the possibility of working by playing video games.

Specifically, it develops a mix of ethnographic, auto-ethnographic, and theoretical work, focusing on young adults from Ibagué and Bogotá, who are involved in creating and developing entertainment content about videogames, which promises to provide them with employment, personal fulfillment, and social recognition. However, this phenomenon also describes processes of privilege creation, job precariousness, and unemployment.

This text, questions the effects of the normalization of information and the limits and impacts of technification in 21st-century Colombian society. But, above all, it explores the intersections between play and work and everything in between, proposing these spaces as fundamental for understanding the implications of productive and non-productive activities in social development. This

[1] En el videojuego *League of Legends*, *Gravity Zone* es una habilidad que traduce "Campo Gravitatorio". Es una de las habilidades del campeón Víctor, un ciborg que ha dedicado su vida al progreso de la humanidad, el heraldo de una nueva era tecnológica. Aquí se hace referencia para ilustrar a LoL, como un potente centro de gravedad (en los varios sentidos de la palabra).

[2] Magister en Estudios Culturales, Comunicador Social-Periodista. Docente, Corporación Universitaria Comfacauca - Unicomfacauca. Afcardonar@gmail.com ORCID:0009-0000-4542-6492

phenomenon allows us to observe how certain ideological and power relations influence life in Colombia, Ibagué, Bogotá, and the world.

Keywords: Digital work; video games; e-sports; League of Legends (LOL).

Introducción

Aún para septiembre de 2023, League of Leguends (LOL) está entre los 10 mejores juegos de PC de todo el mundo, una métrica producida por Newzoo's Game Performance Monitor (2023), en la que se miden usuarios activos mensuales (MAU), Usuarios activos diarios (DAU), tasa de crecimiento, abandono y retención por país, así como estadísticas relacionadas con participación, audiencia, demografía e ingresos para miles de juegos de PC y consola.

En esa lista aparecen títulos como Counter-Strike 2 & GO, Minecraft, Fortnite, ROBLOX, League of Legends, Cyberpunk 2077. Los Sims 4, Call of Duty: Modern Warfare II/ Zona de guerra 2.0, Valorant y Baldur's Gate III. Lol, aparece como el 6 juego más popular.

De ese top 10, Lol sigue manteniendo un lugar entre los *e-sports* más destacados, con el primer lugar en espectadores máximos de un evento, como lo describe E. Hollist:

> "El 19 de octubre de 2014, 40.000 aficionados se agolparon en el estadio de la Copa Mundial con entradas agotadas en Seúl, Corea del Sur1, para ver el partido final de una serie de campeonatos mundiales. El lugar, que tiene una capacidad estimada de más de 65.000 espectadores, que tiene aproximadamente la misma cantidad de asientos que los estadios donde juegan los Pittsburgh Steelers, Seattle Seahawks y Arizona Cardinals." (E. Hollist, 2015: 824).

Según la autora, los *e-sports* o los deportes electrónicos, eran un pasatiempo excéntrico que se disfrutaba principalmente en Corea del Sur. Sin embargo, el fenómeno ha experimentado un crecimiento acelerado, reclutando millones de jugadores, participantes y mercados, atrayendo decenas de millones de espectadores y fundando nuevos espacios para su práctica.

El resultado es la creación de una profesión "nueva", la de jugador profesional de videojuegos, el mítico pro player, una figura cuya edad promedio está entre los 18 y 22 años, que se gana la vida practicando para ser profesional de alto rendimiento en arenas electrónicas, en las que juegan, sin cansarse hasta 14 horas al día, para conservar su estatus profesional.

Jugar para trabajar, trabajar jugando, o no trabajar sino estar siempre jugando, podrían ser algunas de los discursos imbricados en la práctica de los *e-sports.* Un estatus y un sueño, cargado de ideología, y que posiciona ciertos valores hegemónicos de nuestra cultura capitalista tardía, lo que expone una superficie de emergencia de varios fenómenos relacionados al trabajo digital, la economía cognitiva, la explotación laboral y, sobre todo, que redefine lo que significa trabajar y jugar en nuestros días, convirtiendo el juego en playbor, o juego-trabajo.

La idea de este texto, es describir la ideología subyacente, debajo del fenómeno de los *e-sports*, desde una experiencia etnográfica y auto-etnográfica, llevada a cabo en Ibagué y Bogotá durante el 2012 y el 2020, como una forma de intervenir en el mundo académico, y hacer un llamado para estudiar el fenómeno de los videojuegos y sus prácticas especificas en profundidad.

Metodología

Este artículo, se bifurca desde un trabajo de investigación más amplio, "La vida en la Grieta" que fuera mi tesis para la maestría de estudios culturales de la Universidad Javeriana de Bogotá, qué consistió en una aproximación etnográfica, durante cuatro años. Durante los cuales, se realizaron entrevistas abiertas, semi-estructuradas e historias de vida. La investigación, se vio apoyada en la revisión de fuentes de archivo y por un trabajo auto-etnográfico y de reflexividad.

El resultado, está recopilado en la presente pesquisa de estudios culturales, que le apuesta a pensar cómo el fenómeno de los e-sports, evidencia la trasformación de los videojuegos

en actividades productivas, algo que reconfigura las relaciones entre juego, trabajo, labor y gaming.

Un acontecimiento que habla sobre cómo el mundo contemporáneo se ha ido corriendo la frontera entre juego y trabajo hacia el lado de la labor, para confeccionar lo que los ludólogos como Kücklich (2005), Wang (2015) y Lund (2014) han llamado *playbor*. Un término que sirve para describir cómo el juego y la labor se confunden.

El término, se usa comúnmente para reflexionar sobre problemas relacionados con producciones de valor a través de labor inmaterial en el capitalismo cognitivo, y las precariedades y vulnerabilidades de sus practicantes.

Este panorama, responde a una vertiente de lo que Trépanier-Jobin (2018) ha llamado la ideología del juego, una abstracción que habla sobre la preocupante fábrica de manufactura de consentimiento y explotación en la que se han convertido los videojuegos. Pues mediante un conjunto de ideas, que valoran al juego como un fin más valioso que cualquier otra cosa, se está articulando una justificación que normalizan la omnipresencia de una ideología capitalista en los videojuegos, que proyecta el trabajo no remunerado y la explotación de los jugadores.

A partir de esta reflexión, el texto hace uso de las teorías contemporáneas sobre la labor inmaterial y los videojuegos para analizar el fenómeno de los *e-sports*, y la forma radicalmente específica que toma en Colombia, estableciendo una conexión entre el fenómeno a nivel global y las experiencias individuales locales en sus correspondientes escalas, para dar cuenta, de la forma en que las tecnologías digitales están cambiando la forma en que se produce el valor, durante la entrada en funcionamiento de la labor inmaterial y el capitalismo cognitivo en nuestro país; un segundo punto, describe, el efecto que eso genera, en la vida de los jóvenes que interactúan con la variedad de posibilidades de monetización que han abierto los videojuegos y su consumo.

Adicionalmente, se hizo uso de la auto-etnografía y la reflexividad, para hablar sobre mis propias posibilidades y experiencias, que al ser analizadas sistemáticamente se transformaron en un insumo esencial para comprender la experiencia cultural y la extrañeza del fenómeno de los *e-sports.*

La apuesta metodológica y critica del trabajo, está en rastrear mediante la experiencia vivida, cómo funciona el *playbor* en Colombia, en su configuración particular, situada y radicalmente contextual. Una ordenación que encarna problemas políticos y estructurales de largo aliento; así como también representa algunos problemas vitalistas, como el ya nombrado límite entre trabajo y juego. Una relación que refiere a palabras tan problemáticas como instrumentalidad, juego, madurez, felicidad, ocio, placer y libertad.

En el campo gravitatorio: la ideología de los e-sports funcionando

El trabajo de esta investigación comienza cuando salgo de la universidad, en el 2012. Seguido de eso, instalo League of Legends en mi computador por recomendación de un amigo. Se me hace un juego divertido pero complicado, no es intuitivo y me quita muchísimo tiempo. Las gráficas tampoco son comparables con las de una consola[3] de última generación, no tiene ninguna historia, pero empiezo a jugar más y más, mientras me voy enterando que más de mis conocidos juegan. Para el 2015 ya estoy jugando todos los días y preparándome para competir en campeonatos locales y regionales con el *Team*[4].

En algún momento, las personas que nos habíamos embarcado en esa aventura, estábamos viendo cómo crecía la escena competitiva de los *e-sports* en Colombia y el mundo, y estábamos preguntándonos si valdría la pena tomar el riesgo de dejar las carreras profesionales a un lado e intentar entrar en ese

[3] Consola es un término generalizado que se utiliza para hablar sobre una máquina computacional que emula un videojuego, lo que implica que en ocasiones un computador de mesa podría ser referido como una consola, respetando las posibilidades distintas de interacción que podrían existir.

[4] Así se le llama en la jerga *gamer* al equipo estable de personas que se necesitan para jugar. Para jugar LoL se necesita de un equipo de 5 y al menos 1 suplente.

mundillo, que prometía hacer realidad el sueño de trabajar jugando.

KoalaCrack era uno de esos soñadores, el Mid Laner[5] de un equipo rival, un competidor recurrente, un buen jugador. "El sueño no es secreto para nadie" me dice Koala con su voz ronca y su jerga de calle, durante la entrevista que le hice en el 2017. "Lo que todo el mundo quiere es vivir de jugar videojuegos…no tener que ser un empleado…y sacarle unos buenos pesos a eso".

6

Koala era un *amateur*[7] como lo éramos nosotros, pero él sí se decidió a dar ese salto, y montó su *stream*. Decidido a competir con el ejército de *streamers* que ataca el *feed*[8] de Facebook y Youtube cada noche, y con eso se dedicó a jugar LoL y más LoL entre 2016 y 2018.

"El trabajo de un *streamer* consiste en llamar la atención de la audiencia, ya sea con chistes, gritos, habilidades increíbles de juego, efectos especiales, o tetas[9]. 325 visualizaciones, 35 visualizaciones, 755 visualizaciones. 6 pm, 9 pm, 3 am…no importa la hora, se intenta lograr que las ciber ventanas se abran para mostrarte laboral. La finalidad, en plataformas como *Twitch,* es lograr subscripciones (que se pagan en dólares) y obviamente atrapar vistas y likes…".

KoalaCrack, llegaba todos los días de la universidad y prendía su computador *gamer*, especialmente diseñado para hacer dos cosas: capturar video y jugar videojuegos. Con la cámara web enganchada y la diadema sobre la cabeza, jugaba más de 8 o al menos 4 horas, todos los días, estaba buscando ser *partner*[10] de *Twitch.*

> Según él: "La edad para empezar es 17 años, que también es la edad para ser profesional, si eso es lo que se quiere. Pero ser un *pro* igual es ser empleado y yo no quiero eso, pana…
>
> Aunque yo no empecé a *stremear* para ganarme la vida con esto, simplemente me gustaba jugar y ya estaba jugando todos los días. Entonces dije, bueno pues igual voy a hacer lo mismo, qué me cuesta oprimir un botón más y empezar a interactuar con la gente…
>
> El tema es que no es nada fácil, lograr monetización requiere de mucho trabajo, a usted le toca poco, y la plataforma gana mucho, al menos hasta volverse *partner*. Toca estar 100% dedicado a *stremear* juicioso, constantemente, siempre a la misma hora, siempre diciendo o haciendo algo nuevo. Y eso implica no salir a tomar, dejar de lado los amigos, porque tengo una responsabilidad con mi chat.
>
> De hecho, yo ya tenía 50 seguidores, ya estaba monetizando, pero me dio por irme de vacaciones en diciembre y

[5] El mid laner o carrilero central es una de las posiciones del juego de LoL, las otras posiciones vienen siendo jungla, carrilero superior, tirador y soporte. Cada una se especializa en labores diferentes. Para ver más: https://www.youtube.com/watch?v=nwY75K1fSpI

[6] Figura #11. Logo del *stream* de KoalaCrack. (2020).

[7] *Amateur* es una palabra para describir a quienes no son profesionales en un campo, pero sí especialistas, o al menos personas experimentadas. Este estatus se logra a partir de afición y experiencia.

[8] *Feed* es la forma de referirse al *News Feed* de la red social Facebook. También llamado muro, que es el sistema principal a través del que se promueve el contenido de esta red.

[9] Las partes femeninas, tienen su propio mercado en el negocio del *streming*, pues venden muchísimo. De hecho, la palabra *titty-streamer* implica chicas adolescentes que utilizan servicios de transmisión como *Twitch* para hacer alarde de sus cuerpos esculturales y atraer con ellos, gran número de seguidores, principalmente hombres.

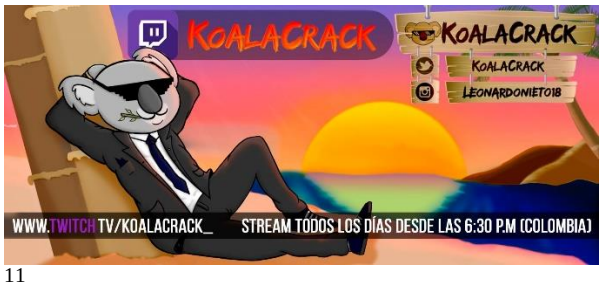
[10] Los *Twitch Partners* son creadores de contenido que han sido reconocidos por la empresa, lo que los hace acreedores de la posibilidad de cobrar y recibir beneficios por parte de la plataforma.

pailas, los perdí a todos. Ahora estoy volviendo a empezar, es bien duro. Sobre todo, porque al principio usted no sabe si alguien está viendo, entonces toca hablar solo, porque si usted no habla, nadie va a quedarse a ver.

Y pues, es muy diferente a ser profesional. Los pros tienen horarios más estrictos, yo aquí manejo mi tiempo y mi *stream* es mío, nadie puede decirme qué hacer, yo soy mi jefe. Y sí, tuve mi época de querer ser profesional, supongo que todos los jugadores de LoL la tienen, es lo normal, ¿Verdad?…

Lo que sí veo, es que no toca ser un *videogamer* para que le rinda en este negocio, *men*. Se puede ser empresario, hacer publicidad, montar equipos para que otros le jueguen a usted…es la revolución *men*."

Mirándolo en retrospectiva, Koala es un excelente ejemplo de lo que nos andaba pasando a varios. Estábamos entrando a engrosar las filas del trabajo gratuito que describe Terranova (2000) casualizando la labor de entretenimiento, trabajando en la industria de medios digitales, entrando en dinámicas de trabajo explotativas de las plataformas, las nuevas maquilas de la edad digital.



11

"Trabajo independiente, desde la comodidad del hogar con flexibilidad laboral incrementada" diría una propaganda, "glamorización de la labor digital…en las sociedades del capitalismo tardío", dice Terranova (2000: 33).

Trabajar largas horas, exhaustivamente, pero amarlo, "trabajar jugando", ese es el sueño que debe tener en la cabeza el trabajador digital que no cobra, ojalá bien normalizado.

Cuando Koala dijo "querer ser pro es lo normal", yo le repiqué: "*marica* nada en esta vida es normal, de eso se trata mi maestría".

De hecho, cuando revisé las transcripciones de mis entrevistados repetían ciertas frases una y otra vez:

- Esto es lo que me hace feliz: jugar.
- El sueño de vivir de jugar.
- Todos quieren ser profesionales.
- Igual iba a estar jugando.

Estas repeticiones, hablan sobre cómo el lenguaje que usa, contiene un sentido coherente, una regularidad consecuente, a la que los habitantes del mundo de los *e-sports*, se remiten cada vez que se tocan ciertos temas, lo que implica que esas declaraciones funcionan como parte de una construcción de sentido compleja, que Stuart Hall describiría como una ideología: Por ideología me refiero a los marcos mentales: los lenguajes, los conceptos, categorías, imágenes del pensamiento y los sistemas de representación, que diferentes clases y grupos sociales se despliegan para dar sentido a, descifrar y hacer inteligible la forma en que funciona la sociedad (Hall, 2003: 26).

Pues esas palabras cotidianas y rutinarias, hacen parte de "un grupo de declaraciones que proporcionan un lenguaje para hablar, una forma de representar, un tipo particular de conocimiento sobre un tema" (Hall, 1992: 201). Y cuando estas declaraciones sobre un tema se hacen dentro de sistema ordenado, su uso hace posible construir el tema de cierta manera. "También limitando las otras formas en que se puede construir el tema" (1992: 201). Esto sirve para pensar, cómo cada una de las palabras y las prácticas de los inscritos dentro de los *e-sports*, refieren a una construcción de sentido que se justifica a sí misma. El campo realmente me lo demostró.

Durante las entrevistas había preguntas como: "¿por qué querría trabajar jugando videojuegos?" que generaron la misma respuesta las 35 veces: (con una sonrisa en la cara) "pues, porque es genial ganarse la vida haciendo lo que a uno le gusta, pasarla rico".

Así mismo pasó con "¿Usted creé que LoL se puede comparar con un trabajo?" la

[11] Figura #12. Imagen promocional del *stream* de KoalaCrack. (2020).

respuesta cada vez fue: (encogiéndose entre los hombros, y ladeando la cabeza) “es complicado, porque es ambos, y depende más bien, de para qué se haga y cómo se haga”.

Muchas de las veces, me parecía que ya me sabía las respuestas de los entrevistados, y vale la pena dejar claro que básicamente entre ellos, casi ninguno se conoce. Es decir, ellos comparten una regularidad discursiva desde otro lugar, que no es la cercanía, la localidad o la amistad, más bien hacen parte de una construcción de sentido compartido global, una ideológica.

En este punto, vale la pena explayarse un poco para ahondar en el concepto de ideología, que Van Dijk desarrolla como un tema contencioso, pues su uso y descripción se presenta como un reto para los estudiosos sociales, debido a la infinidad de interpretaciones que se le han dado al concepto.

Aun así, el autor intenta generar un consenso sobre el tema, describiendo unos puntos mínimos, contenidos dentro de una descripción multidisciplinar de ideología. Al menos, implícitamente “algún tipo de sistema de ideas” (Van Dijk 1998: 13) que responde a un entorno social y “a menudo (aunque no siempre) asociado con intereses grupales conflictos o luchas” (Van Dijk 1998: 13).

La ideología, según el autor, puede ser utilizada para “legitimar u oponerse al poder y dominar, o simbolizar problemas sociales y contradicciones”. Lo que puede involucrar “colectividades sociales como clases y otros grupos, así como instituciones, organización y otras partes de la estructura social". Y finalmente resalta que muchos de los enfoques contemporáneos de la ideología asocian el concepto con el uso del lenguaje o el discurso, “aunque solo sea para explicar la forma en que las ideologías se expresan y reproducen típicamente en sociedad” (Van Dijk, 1998: 13).

Van Dijk, advierte que, aunque las principales funciones adjudicadas a las ideologías sean discursivas o semióticas, como el “Ocultamiento, legitimación, manipulación y nociones relacionadas” (1998: 13) eso no significa que las ideologías se expresen únicamente por medio de discursos, sino que esos discursos tienen un papel especifico la “reproducción de ideologías”.

En otras palabras, aunque los discursos no son la única práctica ideológica, ciertamente son una parte crucial del análisis de estas construcciones., pues el uso del lenguaje, el texto, el hablar y la comunicación “incluidos aquí bajo el término general de discurso" (Van Dijk, 1998: 14) son utilizados por los miembros de los grupos para: Aprender, adquirir, cambiar, confirmar, articular, así como transmitir persuasivamente ideologías a otros miembros del grupo, para inculcarlas en novatos, defenderse contra (u ocultar ellos de) otros miembros del grupo o para propagar (las ideologías) entre aquellos que son (hasta ahora) los infieles (1998: 14).

En suma, para el autor, es necesario analizar las manifestaciones discursivas creadas y reproducidas, para entender cómo es que las ideologías trabajan, cómo se ven, y cómo funcionan.

Vale la pena resaltar, que Van Dijk, destaca dentro de estos análisis, que los sujetos no son meramente “oradores/escritores y oyentes/lectores”, sino que son actores sociales dinámicos que interactúan con las condiciones, las funciones y los efectos de las ideologías. Es decir, que estas construcciones no se pueden entender como súper estructuras monolíticas, que tienen un poder desbordante sobre los actores, sino que en cambio funcionan por medio de negociaciones constantes.

Como aparece en Hall (1981), la ideología y sus discursos explican el papel de los sistemas de pensamiento sobre el conjunto de la formación social. Allí, la ideología enmascara y ejerce la dominación; al imponer una coherencia o unidad imaginaria, llámese comunidad, nación, interés general o cualquier explicación vistosa que se le quiera dar.

En ese sentido, las ideologías aseguran un conceso y una cohesión social, convirtiendo los intereses de una clase dominante (que es la que posiciona una ideología como hegemónica o dominante) en los intereses generales, logrando un control momentáneo sobre la producción simbólica y material.

Frente a tal planteamiento, la noción de hegemonía desarrollada por Antonio Gramsci, explicada por Hall, describe variedad de posibilidades dentro de las dinámicas de la ideología, empezando por el momento en que: La clase dominante es capaz no sólo de ejercer

coerción sobre una clase subordinada para que se amolde a sus intereses, sino de ejercer una 'hegemonía' o 'autoridad social total' sobre las clases subordinadas. Esto envuelve el ejercicio de una clase especial de poder –el poder de estructurar alternativas y de contener oportunidades, de ganar y delimitar el consenso, de tal forma que la concesión de legitimidad hacia las clases dominantes aparezca no sólo como 'espontánea' sino natural y normal (Hall y Jefferson, 1977: 38).

Como explica el apartado anterior, la hegemonía es negociada. No cierra las posibilidades de los contenidos, sino que limita los debates, apoyada, sin embargo, por tácticas de coerción y fuerza. Sin embargo, la hegemonía no puede ser ejercida mediante la pura violencia, sino que necesita del consenso para persuadir el orden social. (Hall, Lumley y McLennan, 1977)

Es decir, no solo imposición sino integración de los dominados a la estructura social, convencimiento y negociación son claves para no solamente ofrecer ideologías falsas a las clases dominadas, sino más bien ofrecer la posibilidad de un constante movimiento, y la posibilidad de que esa hegemonía sea ganada por las diferentes clases sociales "el papel de la hegemonía es asegurar que, en las relaciones sociales entre clases, cada clase es reproducida continuamente en su forma dominada o subordinada existente" (Hall y Jefferson, 1977: 41). En ese sentido las posiciones de clase son continuamente negociadas. Por eso, ninguna construcción ideológica ofrece un carácter finalista.

Como aparece en los apartados, la hegemonía usada por Hall contiene la suposición de que "en las sociedades modernas, los grupos más fundamentales son las clases sociales y las principales configuraciones culturales serán […] culturas de clase" (Hall y Jefferson, 1977: 13) y por eso, las clases sociales, son un *a priori* de esta teoría, presentando la clase obrera subordinada por definición a la clase hegemónica.

Antes de volver sobre el tema de LoL, se hace la salvedad de que los conceptos de ideología y discurso, son mucho más complejos de lo que aparecen aquí, tienen tradiciones históricas profundas y las discusiones que se pueden hacer sobre ellas son increíblemente amplias, por eso aquí, solo se hace uso de ciertos elementos de cada uno, que de manera instrumental permiten emparejar las declaraciones repetitivas y sistemáticas, con la predominancia de unos intereses específicos. Lo que nos lleva a pensar, que debe haber una clase dominante que se beneficia del consenso construido mediante el aparato ideológico, lo que cementa y unifica, tales intereses que se han vuelto generales.

En otras palabras, detrás de la normalidad de Koala y los otros personajes entrevistados, hay una construcción opaca, que tiene la capacidad de concretar un sentir popular, una identidad grupal, un discurso ideológico construido sobre el terreno de lo normal, de lo que todos sabemos, sobre lo que se da por sentado, sobre el sentido común de los *gamers*, lo que implica un conjunto de creencias sociales imbricadas mediante el conocimiento y la opinión (Van Dijk, 1998).

Solo hace falta ver uno de los videos promocionales del Mundial 2019[12], para entender el por qué este concepto de ideología es necesario.

El alcance de ser un *gamer* profesional, la narrativa de ser una leyenda que trasciende las eras, y las oleadas de personas que le creen a esta potente fábula aparecen en pantalla, dejando ver un andamiaje de sentido poderoso, que desbordaría otras explicaciones teóricas, pues LoL es un fenómeno Global, producido desde un norte global, que define perfectamente quienes somos "nosotros", mediante cadenas de significado y sentido, dejando fuera a todos los restos del mundo no *gamer*. Frases como "las leyendas nunca mueren" o "dios ha vuelto" dan razón del consenso de millones. Tomemos, por ejemplo, a Sergio "Cotopaco" Silva, el "dios colombiano de League o Legends"[13].

[12] Para ver el video, Legends Never Die (RNG Uzi vs SKT Faker): https://www.youtube.com/watch?v=zge7dU92H_Y

[13] Así aparece descrito en el libro de la periodista Ana María Velázquez Duran, *De Jugadores a Profesionales*.

14

Cotopaco, es el jugador modelo, que pasa a través de todos los obstáculos con tal de cumplir su sueño de jugar LoL de manera profesional. Él jugaba en lo que solamente puede ser descrito como un "computador de mierda", con una mamá que le "escondía el modem o se lo llevaba al trabajo" (Velazques, 2019: 55). El tema es que, según la leyenda, a punta de pura verraquera y esfuerzo, se convirtió en uno de los jugadores más representativos de la región, algo que queda consignado en el siguiente párrafo:

Cotopaco tenía sus metas claras. Quería competir y convertirse en el mejor y para eso no se podía solo "jugar por jugar". Requería dedicación y sacrificio y debía enfocarse en entrenamientos en los que aprendiera a analizar las mejores estrategias para ganar. La pasión por el juego era su mayor aliado (Velazques, 2019: 58).

Ríase usted, que yo en algún momento fui una de las personas que entrenaba con Cotopaco cuando el aún era un don nadie. Durante un tiempo estuvimos juntos en un equipo que yo dirigía, el equipo no era muy bueno, yo ya me había decidido a no perseguir el sueño y la cosa no paso a mayores, él buscó otro equipo, y poco a poco se fue haciendo una carrera en el mundillo.

La idea de relacionar todo esto con el panorama de la ideología, es el de denotar la envergadura del discurso que venimos describiendo. El montaje de un sistema de significados y justificaciones que han trascendido lo abstracto, al generar cuerpos y sujetos de verdad, tradiciones y creencias, héroes y gloria. Unas prácticas mundiales que llevan influenciando el mercado laboral y el del entretenimiento por al menos diez años. Existiendo en todos los niveles de la escala, entre lo local que me ha pasado a mí, y una estructura de sentido robusta y dominante global.

Es decir, la envergadura del fenómeno de los *e-sports* exige de un concepto como el de ideología, que describe las posibilidades de una súper estructura histórica, en la que las luchas por el poder, la potencia de los discursos y la dominancia de un proyecto que consiguió posicionarse entre los más importantes dentro del mercado del entretenimiento, pero que se puede desarmar en cualquier momento[15].

Por eso, autores como Trépanier-Jobin (2018) nombran "ideología del juego" a todo el andamiaje que soporta el amplio accionar de los videojuegos y las practicas relacionadas con los *e-sports* (que apenas vienen a ser uno de los subproductos de esa súper estructura) que describen un "conjunto de declaraciones o creencias que producen conocimiento, que sirve a los intereses de un grupo o clase en particular" (Hall, 1992: 202).

Para comenzar a hablar sobre ese grupo particular, vale la pena revisar algunas de las cadenas de sentido que se encuentran adentro de esta ideología, referidas en ciertas conexiones que aparecían constantemente relacionadas dentro del discurso de mis entrevistados, entre las cuales podemos destacar:

- La romanización de la labor digital.
- La aceptación del trabajo gratuito.
- El relacionamiento del juego con el trabajo.
- La correspondencia entre juego y competencia.
- El relacionamiento entre habilidad de jugador y el valor del mismo adentro de la escena del juego.
- La rutinización de la explotación de datos en la economía digital y la normalización de malas condiciones de trabajo.

[14] Figura #13. Foto de Sergio "Cotopaco" Silva de Neiva Colombia. (2019).[14]

[15] De hecho, durante las entrevistas muchas veces aparecen preocupaciones por hasta cuando durara LoL, "¿cuál es el tiempo de vida de este juego y de este proyecto de los *e-sports*?".

- Todo cimentado, sobre la afirmación de que jugar es más valioso que cualquier otra cosa (Trépanier-Jobin 2018).

Con base en lo anterior, podemos afirmar que los *e-sports* implican la justificación de ciertas relaciones arbitrarias y comportamientos que las acompañan, que sin duda van a generar efectos específicos, en contextos localizados. Por ejemplo, algunos de mis entrevistados como Darwin me cuentan: "nunca voy a dejar de jugar video juegos", "los video juegos hacen parte de mi vida", "jugar me hace feliz", "competir es algo que me llama, es inevitable para mí", "mi hija también va a jugar videojuegos".

Es decir, los horizontes de posibilidad de esta ideología (que pone el juego por encima de todo) pueden ser observados en las prácticas de los *streamers*, de los jugadores profesionales de LoL, de las audiencias que van a ver los partidos a los estadios abarrotados, y de los entusiastas y *fans* que juegan LoL. Y, además, esta dinámica es puesta en su lugar por un grupo social, que se ha luchado el dominio del entretenimiento y la posibilidad de explotar el valor que produce el mismo.

La industria de los videojuegos y sus equipos de mercadeo, han logrado perfilar un medio que tiene en su diseño mismo una narrativa ideológica, en este caso, la del jugador profesional, la del deporte electrónico, la de vivir jugando y, para eso, han creado videojuegos especializados y contextos en los que jugarlos, en donde utilizarlos implica aceptar ese aparato ideológico. Por eso practicar *e-sports*, o ser un *streamer* de LoL, exige la aceptación de ese consenso.

Quien no cree, "los herejes" que no le copian a este cuento, pues simplemente no están jugando como debe ser.

16

Koala, Kuror0, Natanot, yo, todos lo aceptamos. Y eso, no implica que fuéramos seres sin voluntad o agencia, sino que accedimos a creer en esos valores, nosotros trasnochábamos y dejábamos al lado la vida real y jugamos de 9 de la noche a 4 de la mañana, sagradamente, durante cinco años, simplemente porque le creíamos a esa mierda, porque deseábamos la gloria, porque la meritocracia despiadada de los deportes digitales parecía más justa que la de las empresas colombianas, y motivados por esa promesa de felicidad cada vez que jugábamos, admitíamos todo lo que implicaba.

Estas extrañas relaciones son descritas en otros juegos y vividas por otras personas, autores cómo Julian Kücklich describen cómo *playbor*, donde la labor y el juego se entremezclan, que, en la descripción de este autor, aparecen en la práctica de alterar juegos y crear módulos en la que los jugadores "no contento solo con consumir juegos, prefieren crear sus propios juegos utilizando las herramientas proporcionadas por los mismos juegos" (Kücklich 2005, 1) el llamado *modding*. En donde también encuentra el enmascaramiento de la auto-explotación, disfrazado dentro de las promesas del juego, en lo que parece ser un trabajo voluntario,

El *modding*, es una práctica en la que los jugadores diseñan y programan alteraciones a sus juegos favoritos, dedicando horas, trabajando fuera de los mundos de juego, produciendo "modulos" que alteran los juegos y los hacen más divertidos. Según el análisis del autor esto constituye un hibrido entre trabajo y juego, en el llamado "*playbor*" que es motivado por la pasión de los fans a los videojuegos, ahora "la industria de los juegos no solo vende productos de entretenimiento,

[16] Figura #14. Foto del equipo InFinity eSports. (2019).[16]

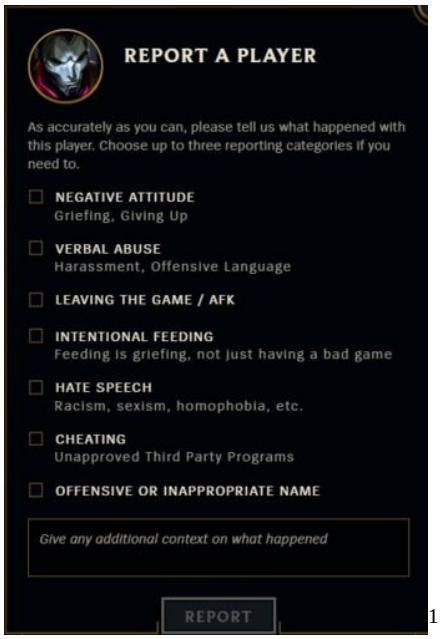
sino también capitaliza los productos del ocio derivados de ellos" (2005: 5).

En ese mismo sentido, Trépanier-Jobin (2018) encuentra que ciertas interacciones empresariales entre jugadores y la industria de los videojuegos, ocultan interacciones de explotación adentro del diseño mismo de jugar video juegos.

Por ejemplo, la autora describe que los términos de servicio, o las dinámicas innatas de ciertos juegos, o de los sistemas de recolección de información que estos incluyen, son utilizados por la industria para ejercer coerción sobre los jugadores, persuadiéndolos a creer que las acciones que toman se enfocan a mejorar las experiencias de juego, el desarrollo de actualizaciones, la revisión de los contenidos de los juegos, el mejoramiento de las relaciones en la comunidad, entre otras.

Acciones, que supuestamente funcionan en tanto se forma un vínculo de cooperación entre jugadores e industria y, por tanto, los jugadores mismos se benefician de las labores requeridas por los juegos.

Es decir, cada vez más, los jugadores se enfrentan con experiencias de juego que no son trabajo, ni juego, sino que están diseñadas específicamente para ser obligatoriamente trabajo divertido, y los jugadores gravitan hacia las que encuentran más divertidas.



[17]

En el caso concreto de LoL, el juego contiene un sistema de información, mediante el cual los jugadores pueden comunicarle a los desarrolladores del juego, sobre las acciones "toxicas" de los demás jugadores, es decir, la forma en que los otros participantes del juego se comportan, de qué manera estos en ocasiones rompen las reglas establecidas en el código moral interno del juego, y la compañía a cambio monitorea a tales "delincuentes", impartiendo castigos y reprimendas según la gravedad de los delitos cometidos.

En realidad, esto habla sobre un régimen de trabajo gratuito, mediante el cual los jugadores funcionan como informantes, denunciantes, agentes de la ley del juego, recopilando datos valiosos para el funcionamiento de LoL, y la única remuneración que reciben es la satisfacción de saber que están ayudando a la comunidad a generar un juego mejor, o que están ayudando a castigar a los infractores con sus propias manos.

Vale la pena señalar, que es súper eficiente, todo el mundo lo hace, no hay incentivos por policiar a los demás, pero el juego es tan serio, tan comprometedor, que uno no ve la hora de terminar la partida y llegar a esa gloriosa pantalla donde usted tiene la posibilidad de maldecir al pendejo que lo hizo pasarla mal.

Otro ejemplo, está en el llamado *Public Beta Environment (*PBE) es un servidor de pruebas público, y gratuito, en el que cualquier jugador de LoL puede entrar a las más novedosas características del juego, el contenido nuevo y los experimentos que aún no están listos para ser lanzados en el servidor oficial. Allí los jugadores juegan infinitas horas, y luego le reportan a Riot, por medio de foros y mensajes directos sobre su experiencia y opinión sobre los novedosos cambios al juego, en una experiencia de trabajo gratuito sin igual, pues los jugadores ayudan directamente a los desarrolladores de LoL a mejorar el juego, y ellos no reciben nada a cambio, sólo la satisfacción de jugar con los cambios nuevos antes que los demás.

Por ejemplo, pensarse frases tan simples como "el *man* sabe jugar", o "ese tipo es un *noob* fatal" (que son repetidas infinitas veces

[17] Figura #15. Foto del formulario de reporte de League of Legends. (2019).[17]

E-ISSN: 2500-7319 ISSN: 2011-7345

en las conversaciones sobre el juego) involucra la importancia de ser bueno o malo en la grieta del invocador, lo que habla sobre las exigencias y condiciones adentro de los juegos, y que los enfrentan a las posibilidades de conseguir estatus y fama adentro de la comunidad, capital simbólico como lo describe Bourdieu[18], que al ser puesto en juego se transforma en capital económico: dinero.

Por eso, la disputa sobre ese capital es uno de los motivadores principales de la práctica de los *e-sport*s. Pues todos los participantes están intentando ser mejores constantemente, ansiando posicionarse como uno de los mejores en el sistema de ranking clasificatorio del juego (ELO[19]) que contiene tan solo 200 lugares específicos para los mejores de cada región, de ahí que la competencia sea tan importante.

Todo esto oculta una transacción desigual, pues la industria de los videojuegos se beneficia mucho más que el jugador, obscureciendo una relación de explotación y de trabajo gratuito bajo los beneficios del juego, y el jugador, acepta esto con una sonrisa en la cara, de ahí que la autora describa a este aparato ideológico, como ideología del juego.

Koala lo pone en palabras durante la entrevista:

¡Ganarse la vida jugando videojuegos, bro! Ese es el sueño, es algo que no se podía hacer sino hasta ahorita. Además, jugar LoL es productivo todo el tiempo ¿Sabe?

> "Porque igual estoy jugando para tratar de subir (en el ranking) tratando de ser C*hallenger*[20].
>
> Que es algo que igual iba a hacer, y si subo pues voy a tener más *viwers*[21] o también jugando puedo ir subiendo cuentas para otras personas que me pagan (una práctica llamada Elo *Boost*[22]) o puedo estar haciendo *Coaching*[23] a personas que también me pagan por que les enseñe a jugar mejor, y en el momento en que tenga patrocinadores, ni se diga…No sé, el *gaming* para mí siempre ha sido como muy productivo, siempre le he dado un enfoque que no sea de jugar sino de hacer algo más y me ha funcionado".

Esta última declaración de KoalaCrack, engloba todo lo que se ha detallado en este apartado. Las nuevas nociones de trabajo, de producción de valor, la ideología y el discurso, las declaraciones de normalidad, las especiales condiciones de existencia de estas posibilidades; y, además, le suma algo que hay que tener en cuenta a través de todo este texto,

[18] El capital simbólico es cualquier propiedad (cualquier tipo de capital, físico, económico, cultural, social) que es percibida como valiosa por agentes sociales cuyas categorías de percepción les permiten ser capaces de conocerlo (verlo) y reconocerlo, darle valor. (Bourdieu, 1994). Según Fernández (2013) los individuos que reconocen tal valor, luchan por mantener o alterar la distribución de esos capitales de un campo concreto, y ese valor que logran conseguir les da peso a los diferentes agentes que desarrollan un *habitus* adecuado para participar en el juego e ilusionarse con sus apuestas (Bourdieu, 1994a).

[19] LoL, tiene un sistema de clasificación que empareja la cuenta de usuario, de cada jugador, según su nivel de habilidad a la hora de jugar. Este sistema contiene 9 ligas, con 4 subniveles dentro de cada liga. Mientras más alto estés, más nivel de habilidad se supone que tienes tú y tus oponentes. Las ligas, en orden ascendente, son: Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino, Diamante, Maestro, Gran Maestro y Retador. Para ver más: https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/League_system

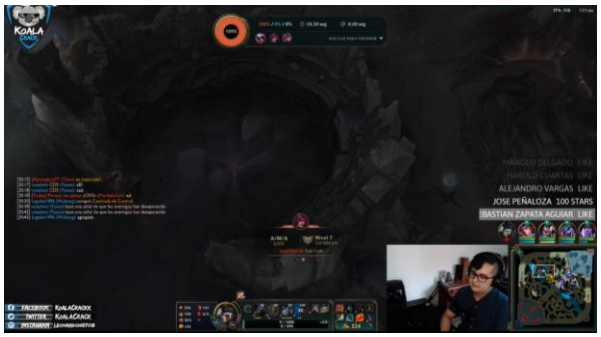
[20] La palabra *Challenger* en Ingles, se traduce como Retador en español, es la liga más alta en la que se puede estar, y solo tiene 200 cupos por región. Casi todos los jugadores profesionales son reclutados de esa liga, por eso llegar a ella es sinónimo de ser un profesional en el juego.

[21] Un término que se refiere a la cantidad de personas que ven los *streams*.

[22] La posesión de una posición en las Ligas más altas de LoL es un bien muy codiciado, de ahí que la posición se pueda entender como una mercancía virtual, y mucha gente paga porque personas de ligas superiores, les "suba la cuenta". Además, estar en ligas altas garantiza *Skins* especiales al finalizar el año.

[23] Que jugadores más versados en jugar, le enseñen a los que no lo son tanto, se le llama *Coaching*, que alude a convertirse en un mentor, o algún tipo de docente. Debido a cuan complicado es el juego, y lo difícil que es enseñarle a otros a jugar, el *cochear* (la actividad de darle coaching a alguien) se cobra por hora. De ahí que los equipos profesionales cuenten con un rol llamado *Coach* o entrenador.

el juego y el trabajo empiezan a ser mezclados y sobrepuestos.
[24]



Resultados

Todos viven buscando producir lo que quieren, soñando con ganarse la vida jugando, formando parte de una producción cultural inherentemente participativa y creativa, que se presenta como una idea de emprendimiento romantizada por la industria de los videojuegos (Ridgeway, 2014).

Frente a este accionar masificado, parecería claro que en la práctica del *streaming* y de los *e-sports*, no solo se movilizan discursos e ideología, sino que hay un mecanismo normativo que valida las extrañas prácticas, en las que una salvaje lucha por el capital simbólico paga el pan de cada día; en las que las condiciones marginales de la producción de contenido en la web, parecen ser la normalidad; y en las que todos tienen un sueño común.

Uno de los resultados que se puede describir aquí, es que es claro, que este fenómeno es promovido y mantenido por una construcción estable y potente, la industria de los videojuegos, que encuentra en este acontecer una fuente increíblemente efectiva de cultura participativa, economía afectiva, publicidad emocional y labor gratuita.

En algo, que representa Jenkins (2006: 61–62) al describir las economías afectivas y las culturas participativas, como las relaciones recientemente convergentes que representan una interacción dinámica entre lo ascendente y lo descendente. Pues los actores participantes, y las comunidades de fans, ejercen un papel productivo en la creación de los medios.

Esta superposición entre lo de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba o lo profesional y no profesional, también representa una superposición de sensibilidades afectivas de los fans con motivaciones comerciales. O, en otras palabras, un colapso de la distinción entre lo comercial y lo no comercial como opaco. Es decir, Nuevas formas de monetización afectiva entraron en la producción mediática.

Esto, es algo que se logra mediante la creación de la posición del empresario autónomo que *stremea* o compite de manera profesional, y de su derivado enaltecimiento por una comunidad de usuarios, que al parecer entienden que lo más deseable en la vida no es trabajar, sino jugar.

Ridgeway lo describe así: “Al atraer al público a comprometerse con una forma de trabajo tan romántica. El individuo presenta su creatividad cognitiva para lograr la ilusión de grandeza de que puede vivir una vida promovida por una empresa que obtiene un plusvalor de su trabajo.” (Ridgeway, 2014: 80).

Por eso, este estudio entiende que para explicar esta complicada configuración vale la pena volver sobre las pistas que permiten rastrear este fenómeno, en donde las palabras claves para empezar a ahondar en esos temas son: industria, empresa o como diría KoalaCrack “¡videojuegos, *bro!*”.

Conclusiones

Simultáneamente voluntario, mal pagado, explotativo y divertido. El trabajo en la grieta es un secreto guardado a gritos. Jugar en el mundo de los videojuegos es más difícil cada vez, y en cambio uno se encuentra con ilimitadas ofertas de *playbor*. LoL cómo ningún otro juego, ilustra la forma en que el *playbor* y el trabajo digital, son indistinguibles el uno del otro, y los cuerpos producidos por esa sumatoria demuestran el corrimiento de la frontera entre juego y trabajo.

[24] Figura #16. Foto de Koala quien sigue *stremeando* en 2020. (2020).[24]

Aunque, no todos los entornos de los juegos de video tienen que responder necesariamente a lo aquí descrito, pues todo al final depende de los jugadores y de las decisiones de estos, parece ser que cada vez más hay un tipo de jugador imperante, que se traga las demás formas de ser, y ese es el gamer del mundo de las plataformas, que se ha posicionado desde el horizonte de posibilidades que ha creado la industria, y que genera un tipo de ideología en la que "jugar", "juegos" y "diversión" van de la mano con "trabajar", encubriendo una maraña de relaciones explotativas sin par. En ese panorama, identifico que hay varias conclusiones que valdría la pena tener en cuenta para la próxima vez que alguien quisiera pensar sobre esta temática.

La primera es afirmar que efectivamente parecería que el juego y el trabajo comienzan a solaparse, al menos en los terrenos de los *e-sports* y los videojuegos. Y eso me genera una preocupación, pues a partir de estas condiciones se puede empezar a gestar la posibilidad de que el proceso de alienación que se genera con el *playbor***,** se siga extendiendo hasta engullir hasta el último pedazo de juego posible, lo que generaría una sociedad en la que no se puede dejar de trabajar, donde no hay un afuera de la productividad, donde el trabajo y la diversión son indistinguibles la una de la otra.

Y no se sí sea solo yo, pero eso suena a horrible, pues para los *gamers* que me colaboraron en este trabajo y para mí mismo, jugar hace parte de nuestras vidas y constituye una forma de libertad y autorrealización. Por eso el pensar que esas experiencias podrían extinguirse bajo el peso de las ambiciones industriales, es algo alarmante. O para pensarlo en un nivel algo purista, que el juego se corrompa, debería ser algo que muchas más personas deberían empezar a pensarse, pues evidentemente es un proceso que comienza a afianzar prácticas y posibilidades que proyectan el borramiento de las distinciones entre el espacio privado y el público, la casa y la oficina, los tiempos y las necesidades del individuo y sencillamente la configuración de lo que es el trabajo, y los horizontes del mismo.

Por eso, la posibilidad de perder el juego y de que todo se vuelva *playbor* me parece una preocupación profundamente válida, pues también implicaría que el andamiaje de la ideología del juego y de la economía de las plataformas crezca más y más, fortaleciendo y afianzando los fenómenos de pauperización del trabajo y de colonialidad del saber, tan criticados por los pensadores académicos.

Para continuar, vale la pena resaltar que por más increíbles y divertidos que sean los *e-sports*, el crecimiento de su forma específica de funcionar, proyectan el enquistamiento de problemas políticos y estructurales de largo aliento, y ese proceso podría tener efectos en las posibilidades vitales de los seres humanos, porque un mundo en el que jugar sin tener que trabajar, implica un mundo donde no hay libertad, un mundo donde los sistemas represivos son tan potentes que coartan pulsiones vitales mediante mecanismos de coerción invisibles y potentes. En general una sociedad que permita que el *playbor* sea rey, es una sociedad que cada vez pierde más las posibilidades de maniobrabilidad política y que renuncia a la lucha por la hegemonía.

[25]Y, de hecho, ya hay variedad de autores que se están pensando fenómenos parecidos, pero ninguno latino americano, y ninguno desde la visión de los estudios culturales, que es la corriente crítica desde la que se realiza este trabajo. Por eso, una de las conclusiones principales a las que se llega, es que los estudios culturales latinoamericanos deberían empezar a pensarse los temas aquí tratados, en tanto las posibilidades de los espacios digitales y sus linderos, parecen ofrecer terrenos de lucha importantes. Pues, la programación de juegos de video, el uso de mecánicas de juego para disputar el terreno ideológico, y la capacidad de comprometer a generaciones por medio de la satisfacción y la felicidad, son armas que están siendo fabricadas por el capitalismo neoliberal para multiplicar su potencia.

[25] Aunque está es exactamente la lógica del entretenimiento. Quién sabe si los videojuegos pudieran ser diferentes.

Estamos hablando de que los videojuegos son máquinas flotantes de control, que escupen constantemente una ideología que va en contra de los valores que los estudios culturales latinoamericanos quisieran promover, y se me ocurren varias preguntas frente a esta afirmación: ¿dónde están nuestras plataformas de control flotante? ¿La izquierda latina está produciendo estas herramientas de vanguardia? ¿O al menos está intentado diseñar herramientas para tumbarlas del aire?

Estas preguntas, sin duda son difíciles de responder, pero al menos hacérselas permite mirar con otros ojos este terreno de niños vagos y desadaptados de una forma diferente.

Una visión que yo afirmaría es relevante, pues pareciera ser que el tema del juego y de los videojuegos está rodeado de invisibilidad en la escena académica. Ya que aunque hay millares de trabajos pensándose los mundos digitales, cuando se comienza a hablar de juegos, los estudios parecen entrar en crisis, y ser obligados a dedicar varias páginas a justificar el mérito mismo de la temática, hacer análisis del discurso de las tramas de los juegos, y no profundizan las implicaciones de las prácticas, y así, un gran grueso de los trabajos se pierden entre las explicaciones de "¿qué carajos son esos monachitos en pantalla, y porque me deberían importar?". De ahí, deviene que hablar de videojuegos aparezca como un tema irrelevante y superficial, o al menos arcano en América Latina.

Eso para decir, que este no es solamente es un tema de conocimiento, disfrute, preocupación o voluntad, sino de estructura. Una bien armada, que parecería hecha con tecnología *Hextech*.[26]

Cambiar la sociedad industrial no es algo que se pueda hacer con espadas, magia y rayos laser, pero definitivamente la gente que está trabajando en las plataformas, frenteando los nuevos horizontes de posibilidad, están intentando buscar algo mejor, o al menos, intentando sacarle ventaja al malévolo sistema que va ganando el juego. Y lo mínimo que pueden hacer las ciencias sociales es prestarle atención a este límite en disputa, pues entre la industrialidad y la intangibilidad de los bits, está pasando algo, hay una grieta, que puede ser un escape hacia un universo paralelo o una posibilidad de invocar un nuevo aliado. Un evento contingente, que al intentar concluir este estudio no tiene certera respuesta, pero que al menos queda marcado en el mapa, con una anotación: el panorama entre lo virtual y lo real cada vez es más delgado, algo que se ve en los videojuegos y en las implicaciones que estos tienen en lo que significa trabajar y jugar, y definitivamente es algo que está pasando en este momento, y cuanta tierra vaya a ser tragada por la grieta es algo que aún no conocemos. Pero lo que sí sabemos es que esa nueva frontera, está aquí para quedarse.

Al final de esta historia, es fácil aseverar qué es lo que pasa con los conceptos, las prácticas y las macroestructuras, pero es muy difícil juzgar a quienes van perdiendo en un juego que no saben que están jugando. La moraleja está en que tal vez el jugar sea más importante de lo que parece, en que vale la pena pensarse la posibilidad de diseñar nuestros propios aparatos de control flotante, y en que sinceramente, la vida no debería tratarse solamente sobre trabajar.

[26] En el videojuego *League of Legends*, *Hextech* es un método de artesanía que fusiona magia y tecnología, y se usa para crear artefactos fantásticos que pueden ser manejados por cualquier persona sin necesidad de conocimiento mágico. Cada creación es un artificio único de rara belleza, una creación a medida que probablemente haya tardado años en fabricarse. Aquí, hace referencia a la prodigiosa industria de los videojuegos.

Referencias

Bourdieu, P. (1994). *Sobre el poder simbólico: Intelectuales, política y poder.* Buenos Aires: UBA/Eudeba. (A. Gutiérrez, Trad.).

Hall, S. (1992). Discurso e ideología. En Hall, S., & Gieben, B. (Eds.), *The rest and the West: Discourse and power* (pp. 74–201). London: Polity Press. (A. Díaz, Trad.).

Hall, S., Clarke, J., & Jefferson, T. (1977). Marxism and culture: A reply to Rosalind Coward. *Screen, 18*(2), 10–38.

Hall, S., Lumley, B., & McLennan, G. (1977). Politics and ideology in Gramsci. *Working Papers in Cultural Studies, 10.*

Hall, S. (2003). Introducción: ¿Quién necesita «identidad»? En Hall, S., & Du Gay, P. (Eds.), *Cuestiones de identidad cultural* (p. 26). Buenos Aires: Amorrortu Editores. (H. Pons, Trad.).

Van Dijk, T. (1998). *Ideología: Una aproximación multidisciplinaria.* Barcelona: Gedisa.

Velásquez, A. M. (2019). *De jugadores a profesionales: Cinco historias para entender la industria de los e-sports.* Bogotá: Intermedio Editores.

Hollist, K. E. (2015). Time to be grown-ups about video gaming: The rising eSports industry and the need for regulation. *Arizona Law Review, 57*(3), 823.

Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *Fibreculture Journal.*

Terranova, T. (2000). Free labor: Producing culture for the digital economy. *Social Text, 18*(2), 33, 46, 48. https://doi.org/10.1215/01642472-18-2_63-33

Trépanier-Jobin, G. (2018, octubre 10). *PCG 2018 Gabrielle Trépanier-Jobin: The ideology of play* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=S04pq9Dvi2Q