XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2023.

“Las desigualdades sociales perpetuadas desde el mundo virtual. Una exploración desde los videojuegos”.

Nicolás Lestard.

Cita:

Nicolás Lestard. (2023). *“Las desigualdades sociales perpetuadas desde el mundo virtual. Una exploración desde los videojuegos”. XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-025/795

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org*.

Nombre: Nicolás
Apellido Lestard
DNI: 42818202
Mail: nicolaslestard1@gmail.com

“Las desigualdades sociales perpetuadas desde el mundo virtual. Una exploración desde los videojuegos”

Resumen:

En dicho ponencia, se busca explorar las condiciones de acceso, a un mundo poco investigado dentro del mundo virtual, los videojuegos, y en específico, a los jugadores casuales de videojuegos (ya que la sociología profundizó sobre el fenómeno de los llamados e-sports), tomando como referencia el League of Legends, por ser uno de los videojuegos con más jugadores actualmente. Se explora la relación entre jugadores considerados "casuales" y la comunidad competitiva del juego y se examinan estereotipos, prejuicios y discriminaciones presentes en el juego, relacionados con la liga/división, el género y la nacionalidad. Para pensar el acceso, las interacciones y la cultura, en definitiva, las formas de socialización que entablamos en el mundo virtual dentro del videojuego, tomamos a Bourdieu y su *teoría de los campos, capital y habitus*; a Habermas y su concepto de *acción comunicativa*; y a Fraser para pensar las *desigualdades de género* dentro del videojuego. La industria de los videojuegos abrió un espacio, además de ocio, de punto de encuentro de comunicación y socialización con otros, que forman una cultura y una identidad a explorar. Por eso, se torna importante pensar desde distintas aristas dicho fenómeno, ya que su complejidad lo demanda. El mundo virtual es un fenómeno totalmente novedoso y complejo, es imperioso analizar críticamente y científicamente para cubrir los vacíos que nuestras disciplinas todavía no han logrado abarcar.

Etiquetas: **Interacciones, desigualdad, género, mundo virtual, videojuegos.**

Introducción

Esto quiere decir que la única diferencia que la virtualidad posee con la realidad es la espacio-temporalidad, es decir, mientras aquello que llamamos "real" depende de una experiencia sensible y tangible, lo virtual ocurre sin "estar ahí", es esta condición la que, según Lévy, da a lo virtual su capacidad creadora. (Ruiz Flores, 2015. p 18-19)

En este trabajo, partimos de entender que los videojuegos, como parte de los estudios de las ciencias sociales, y que se ubica dentro de los análisis sobre la vida social digital y virtual, necesita ser un objeto de estudio sociológico, debido a que allí se encuentran un montón de elementos de mucho interés para nuestras disciplinas. Moreno Cantano (2022) plantea que:

Numerosos teóricos culturales -como Adorno, Horkheimer, Althusser, Appadurai, Barthes o Eagleton - han podido demostrar que las relaciones de poder y su impugnación van más allá de los parlamentos, las cumbres o las protestas callejeras. Todos estos pensadores han situado la cultura popular como algo indivisible de la política. Cada uno de ellos -con distintos propósitos y de diferentes maneras- ha identificado la cultura popular como un lugar importante en el que el poder, la ideología y la identidad se constituyen, producen y/o materializan… Hay una serie de prácticas significantes y vividas como la poesía, el cine, la escultura, la música, la televisión o los videojuegos que constituyen la cultura popular. Dentro de la misma, los juegos digitales son partícipes de los imaginarios visuales y de representación, de la emoción, el sentimiento… (p.36)

Por tal razón, tomamos aquí como campo de estudio el videojuego *League of Legends*, por ser un videojuego consagrado dentro de la cultura popular contemporánea, como también prentedemos identificar qué significantes, imaginarios y representaciones se forman dentro de dicho campo a la hora de vincularse los gamers.

Es indispensable, en primera instancia, para el entendimiento del lector o lectora, describir al videojuego al que hacemos referencia. El *League of Legends (LoL)* es un tipo de juego MOBA[1]. Es un juego de estrategia, en el que dos equipos se enfrentan en una arena compuesta por carriles y una zona oscura (llamada jungla); el objetivo del juego es destruir la base y el nexo enemigo, mediante un trabajo en equipo[2]. En dicho juego, los equipos se

[1] Videojuegos multijugador de arena de batalla en línea (del inglés Multiplayer Online Battle Arena).
[2] El mapa se divide en tres carriles o líneas que se encuentran con las del oponente en el medio. Los roles se dividen de la siguiente manera un jugador va a la línea superior (Top lane), un jugador se dirige a la línea del medio (Middle), dos jugadores van a la línea inferior (Bottom lane) y un jugador se mueve por la jungla (Jungle o JG). (González Sáenz, 2022; p8-9). En el anexo hay una imágen de la arena de batalla.

componen de cinco (5) jugadores y cada uno tiene un rol específico. González Sáenz (2022) en su Tesis dice:

> "League of Legends es un juego de alta complejidad… Esta difícil curva de aprendizaje genera distintas divisiones de habilidad entre la base de jugadores, las cuales obedecen a la comprensión que tienen del juego y a su habilidad individual de juego. Del mismo modo, la presencia de diferencias de habilidad o incompatibilidades entre los estilos de juego de los miembros de un equipo puede llevar al fracaso, independientemente de la habilidad individual de cada uno." (p.11).

En dicho texto, citando a Juul, hace una historización de los videojuegos y de sus formas de jugarlo. "Paulatinamente se establece una diferenciación entre dos tipos de videojuegos y dos formas de apreciarlos y jugarlos: *casual y hardcore* (serio)." (Juul, 2010 en González Sáenz, 2022; p.22).

Por lo tanto, en nuestra monografia, vamos a buscar entender cómo es la relación de aquellos jugadores considerados "*casuale*s", que así todo, forman parte de la comunidad y están dentro de la lógica competitiva que ofrece Riot Games[3]. Lo interesante aquí, es pensar que, a pesar de ser un juego en equipo y que, teóricamente, tienen el mismo objetivo, gran parte de sus vínculos (con los contrincantes pero sobre todo con tu mismo equipo) están encuadrados por una serie de "*patrones sociales*" que Huerta Chaparro (2015) analizó en los jugadores de LoL, que son estereotipos, prejuicios y discriminaciones en relación a la *nacionalidad*, al *género*, a la *edad* y, como tipologías específicas del juego; asociado a la *liga o división* y a la *conducta dentro del juego*. En nuestra monografía tomaremos las categorías propuestas y estudiadas por el autor, como base empírica para nuestro análisis teórico.

De manera que tomaremos los conceptos de *Habitus, campo y capital* desarrollados por Pierre Bourdieu; del mismo modo, tomaremos la conceptualización de *injusticia cultural y mal reconocimiento* de Nancy Fraser y la pondremos en diálogo con los conceptos de Bourdieu, a su vez, nos apoyaremos en Habermas y su concepto de *acción comunicativa y acción teológica* para dar cuenta de pequeños conflictos de los agentes dentro del juego en sí. Por lo que, exploraremos las similitudes/paralelismos que hay en las desigualdades sociales (cultural y económicas) y de género plasmado en el campo del League of Legends. Asimismo, la desigualdad además de estar influida por los capitales económico y cultural, está perpetuada en este campo por el habitus del LoL que reproduce sistemáticamente estas desigualdades. Gonzales Séenz cita lo siguiente en relación a su estudio:

[3] Empresa desarrolladora estadounidense Riot Games, fundada en el año 2006 por Marc Merril y Brandon Beck.

“Para poder dar una explicación a las prácticas sociales, en este caso, el ejercicio profesional de un deporte electrónico en un contexto específico y del espacio de relaciones en las cuáles ésta se lleva a cabo, es necesario considerarlas desde un principio como completamente explicables desde una perspectiva sociológica (Gutiérrez, 2005 en Gonzalez Saenz, 2022. p.6).”

En este trabajo, del mismo modo, tomaremos la idea general, pero con la diferencia que los agentes son aquellos *jugadores casuales,* debido a que dicho agente también genera determinadas prácticas sociales que, desde la sociología, es necesario aclarar.

En ese sentido, el mundo virtual y el ciberespacio, cuanto más pasa el tiempo, mayor importancia va tomando para las ciencias sociales como objetos de estudio e investigación:

“Es por ello que, lejos de ser el ciberespacio un punto y aparte de los estudios de la cultura, se consolida más bien como una nueva área para estudiar fenómenos tradicionales en el ámbito de la antropología, sociología y psicología” (Amaro y Ramírez, 2013 en Chaparro, 2015. p.8)

También, buscamos dar a entender que lo considerado virtual, no es un mundo ajeno y lejanía al mundo terrenal, sino que son mundos en contacto y en estrecha relación. tal como dice la cita siguiente: “Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata.” (Lévy, 1995 en Ruiz Flórez, 2015. p. 18).

El mundo virtual y el ciberespacio son fenómenos totalmente novedosos y complejos, es imperioso analizar críticamente y científicamente para cubrir los vacíos que nuestras disciplinas todavía no han logrado abarcar.

“La grieta del invocador, un ´campo de batalla´ sociológico.”

La consideración del LoL como un “campo de batalla sociológico”, parte de la base de que “construimos el campo identificando las formas de capital específico que operan dentro de él”, como también, pretendemos entender las formas de capital específico entendiendo la lógica específica de dicho campo (Bourdieu, 2014; p.146) pues “la industria de los videojuegos dispuso un espacio donde este grupo, además de divertirse, puede compartir, socializar y comunicarse con otros jugadores.” (Emily Dayana, 2022; p.1), y en este campo, encontramos *agentes sociales que son detentores de capital*, y que están ubicados

jerárquicamente, y que dicha jerarquía determina gran parte del tipo de relación y de comunicación que establecen los *gamers*[4]. Ruiz Flórez (2015) considera fundamental el estudio de este campo ya que:

> Los videojuegos hacen hoy en día parte de la sociedad de consumo, y se han ubicado de forma contundente en el sistema capitalista. Estos ofrecen toda una experiencia virtual en la que las personas hoy invierten una gran cantidad de horas, la cual tiene sentido y produce redes de interacción dentro y fuera del espacio virtual. (p. 94-95)

Por lo tanto, como dice la autora citada anteriormente: “A partir de la interacción y participación que se necesita dentro del videojuego *los adolescentes comienzan a socializar entre jugadores en donde, además de entretenerse logran desarrollar una nueva forma de comunicación y socialización entre ellos*.” (Emily Dayana, 2022; p.6).

Ruiz Flórez (2015) dice al respecto:

> En el momento en que los juegos logran ofrecer dentro de su interfaz la posibilidad de comunicarse libremente con otros jugadores de manera cooperativa o competitiva *se produce todo un nuevo mundo de identidades y de lenguajes que ocurren en una interacción puramente virtual, lo cual permite a los juegos tener contacto directo con los jugadores y su socialización*. (p.42)

Por lo tanto, cuando se abre la puerta a la presencia de los *actos de habla,* ya sea porque dicha interacción y comunicación es de suma importancia para lograr la meta propuesta por el videojuego, o que dicha interacción esté disponible para cualquier otro tipo de fin que se imagine posible, permite la construcción de distintas identidades, de una gran variedad, finita pero también infinita de formas de socializar. ¿Pero qué *mundo de identidades y lenguaje* ocurren en este caso? ¿La base de la cual interactúan, es solamente la propuesta y enmarcada por el videojuego? ¿Existen, acaso, lazos con lo real, lo sensible, lo tangible?

Volviendo a nuestro campo específico, esta interacción y comunicación es de suma importancia dentro del juego, ya que es un factor elemental para lograr la única meta del juego: destruir el nexo y salir victorioso. Para pensar esta comunicación tomaremos el concepto de *“acto de habla”* habermasiano que lo define de la siguiente manera:

---

[4] La formación de estas comunidades gamers, según lo explica Pierre Lévy, dan lugar a una cibercultura, la cual presenta una sociedad con un lenguaje, cultura y prácticas propias dentro del ciberespacio. En este caso, los videojuegos son el entorno en el cual se está desarrollando una cultura gamer con *comportamientos, prácticas, y un lenguaje propio del mismo*. (Emily Dayana, 2022; p. 4)

Entendemos un acto de habla cuando conocemos la clase de razones que un hablante podría aducir para convencer a un oyente de que en las circunstancias dadas tiene razón para pretender validez para una emisión-en una palabra: cuando sabemos qué lo hace aceptable. (Habermas, 1987 : p.84)

En ese sentido, la comunicación entre el hablante y el oyente, está presente en algunos casos (y no de manera esporádico, sino como una constante en el videojuego en una cantidad de jugadores) en su forma negativa, siendo el discurso invalidado por el oyente/jugado receptor de dicha comunicación. En ese sentido, por más que haya una claridad en el objetivo, no se genera un resultado de entendimiento en ese *"fragmento del mundo de la vida*[5]*",* tal como pensó Habermas. La interacción con el/les otre/s, que deberían orientarse al entendimiento a través de la comunicación, se da de manera conflictiva. Esto puede ser causado por la contradicción existente entre aquellos jugadores *casuales* y jugadores *hardcore*, a la hora de emparejarse con tu equipo y con el equipo contrincante, así como consideramos el *género* a la hora de generarse desentendimiento entre los jugadores, como consecuencia de prejuicios y formas de ver el mundo respectivos al género. Retomando la idea sobre el tipo de jugador, los jugadores considerados hardcore, que además de marcar un compromiso con determinado videojuego (en este caso específico, el LoL), llevan consigo un *habitus,* es decir, una subjetividad socializada, que Bourdieu la describe como: "Un sistema perdurable y trasladable de esquemas de percepción, apreciación y acción que resultan de la institución de lo social en el cuerpo" (Bourdieu, 2014; p.167), que como mostró González Sáenz en su Tesis sobre los e-sports que toma como referencia al LoL:

Entre mayor es la legitimidad cultural que posee el agente, es percibido como más hardcore y por lo tanto más cercano al juego. Esta cercanía al videojuego, entendida como una entrega desinteresada al mismo, es expresada por el nivel de habilidad al interior del videojuego (capital cultural incorporado) y lo hace mejor que otros agentes con menos capital y legitimidad. La consagración institucional en la competencia, signo de una mayor legitimidad cultural, produce agentes más dignos y legítimos de jugar el juego comparativamente con el resto de jugadores. Las características objetivas de la competencia hacen que el objetivo máximo del juego sea jugar para alcanzar la victoria, por lo que el juego se debe tomar en serio permanente. (González Sáenz, 2022; p.84).

[5] "Habermas va a llamar como "mundo de la vida", que se compone de tres aspectos: la cultura, la sociedad y la personalidad, cada uno de los cuales hace referencia a pautas interpretativas o suposiciones sobre cómo la cultura ejerce una influencia sobre la acción, sobre cómo se van estableciendo pautas determinadas en las interacciones sociales de los sujetos y finalmente, cómo se estructura un modo de ser de los individuos. (Garrido Vergara, 2011: p.7)

¿Qué condiciones de posibilidad existen para ser un jugador harcore? En los campos, la distribución de capitales siempre es desigual, es por ello que aquellos agentes que presentan menor capital cultural o económico, formarán parte de los jugadores considerados *casuales,* considerando que el espacio social[6] (que grafica la desigualdad) influye en las condiciones en las que entran a competir dentro del campo. Hay una serie de elementos a tener en cuenta: desde un aspecto básico, de un conjunto de personas que, por más que deseen, no pueden comprometerse con el videojuego como quisieran (ya sea por sobrecarga laboral); también, como en todo videojuego, es necesario tener una PC, que cuanto mejor esté su hardware, mejor será su software y por lo tanto, mejor será la experiencia del juego a nivel fluidez o gráficos[7]; e igual de importante el hecho de tener la capacidad de tener una PC individual, ya que de compartirla con otros miembros del hogar, tendrá como consecuencia, menor tiempo de juego (a lo que es parte de "menor compromiso" y te forzará a ser un jugador casual), como también, impactará en el capital cultural incorporado dentro del juego, ya que se tendrá menos tiempo para aprender y entrenar sobre el videojuego. En consecuencia, al tener menor capital económico y cultural[8] (es decir, menor conocimiento del juego en general), tu jerarquía dentro del campo será lejos de la dominante. Esto se debe a que:

"Se encuentra un sistema de clasificación moral en donde jerárquicamente el conocimiento y dedicación al juego son vividos y valorados como el valor máximo de la vida. La intensidad del interés que se percibe por el videojuego es homóloga con la posición que se ocupa y la que ocupan los demás. Entre más intensa la relación con el videojuego, más alta es la posición que se ocupa en el campo. Entre menos intensa, más baja la posición." (González Sáenz, 2022; p.85).

Otro factor que potencialmente puede obstruir a la incorporación de capital cultural necesario para ser parte del campo que delimitamos, es el orden social en relación al género y la división socialmente construida entre los sexos. Ya que la división arbitraria que se la otorga a las mujeres (y disidencias) dentro del mundo social, tiene un impacto dentro

[6] "Espacio en el cual se cruzan el capital: económico, cultural y social. En este cruce, los capitales conforman las clases sociales de una sociedad dada. (Fau, 2011: p37)

[7] No es lo mismo, a la hora de tener una "Teamfight" (momentos específicos donde los dos equipos se enfrentan para conseguir algún objetivo específico dentro de la batalla), ver todo lo que sucede con claridad y saber qué hacer en ese determinado momento de la batalla, a que se te congele la pantalla de la computadora o vaya todo "trabado" y no saber qué está pasando en ese momento de la batalla. En el primer caso, las posibilidades de jugar mejor son mucho más altas frente a quien no tiene la computadora en el mejor estado, capaz su personaje muera y tus compañeros de equipo se enojen con dicho jugador y terminen reportándose a Riot Games con consecuencias que desarrollaremos más adelante.

[8] Aquí, el capital social tiene nulo impacto y el simbólico (comúnmente llamado prestigio) está totalmente entrelazado con el capital cultural (y económico en cierta medida). La división es el título que es producto de la conversión del capital cultural en capital simbólico. Ver anexo para ver las divisiones

del mundo virtual, y en este caso, dentro del videojuego. Ribeiro (2002) dice que el mundo virtual tiene un carácter transitorio de la virtualidad a la realidad:

> Si concebimos a lo virtual como una dimensión intermediaria y en tránsito entre lo real tangible y la pura imaginación, podremos entenderlo como un *continuum* en el cual, en uno de sus extremos, estaríamos más próximos a la pura abstracción y, en el otro, a la realidad empírica. (p.6).

Si los hábitos de las mujeres que el orden masculino les otorgó y legítimo como lo normal o natural es de las tareas de cuidado y tareas del hogar, es menor el tiempo que se le puede dedicar a la incorporación de capital cultural necesario para ser parte del LoL, o logran ser parte estando en el la zona más baja del campo.
Es decir, el capital específico[9] por el que compiten dentro del campo, que va más allá de la batalla misma dentro de "*la grieta del invocador"*, es una batalla por el lugar que ocupan simbólicamente dentro del campo.

Distinción y género en los videojuegos. "Los agentes legítimos del campo" desde Bourdieu y Fraser.

Por lo tanto, una forma que tienen los agentes que hacemos referencias, los *jugadores casuales d*e luchar en dicho campo, es la de determinar quienes son más legítimos de jugar y de mantenerse en dicho juego, que *tiene sentido que jueguen*, más allá de que todos se ubican en un nivel parecido dentro del espacio social[10] (o sea, no son parte del campo profesional y del e-sports). Esto da lugar a muchos jugadores a la posibilidad real de quedar afuera del campo, excluido o marginado, también, como consecuencia del sistema de penalización del propio juego. El sistema de reporte da la posibilidad de denunciar a cada jugador por su actitud o juego una vez que terminó la batalla. Y el hecho de no tener el capital cultural necesario para dicha partida, la gran mayoría de los jugadores lo toman como una forma de jugar intencionalmente mala, a lo cual es potencialmente reportable, como también el hecho de que se te desconecte la partida (ya sea porque se cayó el internet, te funciona mal la PC, o cualquier razón material al respecto), es motivo de reporte, y cuando acumulas una serie de reportes, Riot Games te elimina la cuenta, lo que significa literalmente, te borramos del juego[11]. A su vez, se pone a juicio constante el tipo de vínculo comunicativo entre los jugadores, si las acciones comunicativas, tal como pensó Habermas,

[9] Está determinado por lo que dicta la élite y el grupo dominante del League of Legends.
[10] Para ser más específicos, que tienen una base de capital cultural y económico, necesario para poder ser parte de este campo.
[11] Para ser más específicos, va dando advertencias, con distintas multas que van aumentando a medida que recibes reportes, no obstante, perder la cuenta para una gran serie de jugadores no es un fenómeno extraño.

no fueron de entendimiento, siendo este entendimiento necesario para lograr el objetivo propuesto por el propio juego, sino de conflicto, *discriminatorias, prejuiciosas y estereotipadas*, llevará a la posibilidad de ser reportado, penalizando toda *acción teleológica* que en palabras de Habermas, es aquella acción:

> Donde el actor realiza un fin o hace que se produzca el estado de cosas deseado eligiendo en una situación dada los medios más congruentes… es una decisión entre alternativas de acción, enderezada a la realización de un propósito, dirigida por máximas y apoyada en una interpretación de la acción (Habermas, 1987: p.122)

Que en este caso sería la de *arruinar la partida del propio equipo,* y este fin es moneda corriente verlo acompañado con comunicación discriminatorias, prejuiciosas y estereotipadas. Chaparro en su texto dice:

> Este objetivo general sólo se logra si existe cooperación y trabajo en equipo por parte de los jugadores. Es por ello que es interesante el análisis de los patrones sociales que surgen a partir de las interacciones entre invocadores[12], ya que la comunidad virtual de este juego en particular presenta variadas problemáticas en la experiencia de juego a causa del comportamiento de los usuarios que la frecuentan día a día. (Chaparro, 2015; p.26).

Vamos a tomar tres ejemplos y recortar los ejemplos paradigmáticos sobre esto: uno en base a la *valoración interna del juego*; otro en relación al *género;* y por último, *la nacionalidad.*

Por consiguiente, podemos ver como en las entrevistas que hizo Chaparro, a la hora de ver el vínculo con un *jugador de otra liga/división* por ejemplo, se presenta aquel esquema de percepción, apreciación y acción, en poca palabras, un ejemplo del habitus:

> *“Cuando tu llegas a una determinada liga y empiezas de forma, no por ser discriminador, pero empiezas a ver o sea, no empiezas a ver de la misma forma a gente que sea de divisiones más bajas, los vas encontrando malos y los empiezas a discriminar, ya no juegas con ellos (hombre, 22 años)”. (Chaparro, 2015; p.55)*

Puesto que “el habitus debe plantearse, para explicar que sin ser racionales, los agentes sociales sean razonables” (Bourdieu, 2014; p.170). ¿Qué genera esta forma de ver a los otros jugadores cuando avanzas de división, sin ser un jugador profesional? En primera instancia, *la distinción* del capital específico acumulado por un agente de dicho campo, que

[12] Se llaman “invocadores” a los jugadores.

no tiene porque jugar con el grupo de jugadores con menor capital específico del que sos parte. Y en caso de que un jugador de una liga más alta juegue con vos, por el mal desempeño de un jugador de menor división de su equipo, corre el riesgo de estar bajo la posibilidad de ser reportado, y que tenga como consecuencia posible, quedar fuera de juego o dicho en otros términos, del campo que el otro jugador de mayor división es parte. A su vez, el impacto del prestigio (capital simbólico) de jugar en una *división* distinta, considerada alta, lleva a evitar jugar con un jugador de una división baja. Un fragmento de la entrevista de Chaparro nos da una ventana para pensar lo dicho anteriormente:

"A una persona que es diamante no le gusta mucho relacionarse con personas que son bronces porque le va a dar una experiencia de juego desagradable, va a estar en una partida donde los tipos, por así decirlo, no tienen idea del juego y él se lo toma de una forma más en serio (hombre, 22 años)" (Chaparro, 2015; p.52-53).

Bourdieu hace un comentario interesante para asociar a lo dicho anteriormente;

"Solo llega a ser una relación inteligible gracias a la construcción del *habitus* como fórmula generadora que permite justificar simultáneamente las prácticas y los productos enclasables, y los juicios, a su vez enclasados, que constituyen a estas prácticas y a estas obras en un sistema de signos distintivos" (Bourdieu, 1998; p.170).

En ese sentido, la jerarquía y el lugar que ocupa cada agente en el campo, la da una "identidad social que se define y se afirma en la diferencia" (Bourdieu, 1998; p.170). Por lo tanto, no sólo tiene habilidad dentro del videojuego, sino que asimismo, afirma simbólicamente su habilidad, buscando diferenciarse y evitando todo tipo de relación con jugadores de ligas más bajas, por hacer su experiencia algo "desagradable".

Presentaremos otro ejemplo de dicha categoría, que es interesante para pensar como dan cuenta de habitus diferentes. Un fragmento de la entrevista de Chaparro dice:

"estos jugadores de ligas más bajas, o bien que se van en rage toda la partida o te putean o te dicen cualquier cosa, claramente va afectar, más aún si te dicen que juegas mal y crees que lo estás haciendo bien, obviamente te vas a picar y afectará el resultado." (hombre, 23 años) (p.53).

Aquí, da cuenta de las formas de percepción y de acción que tienen los jugadores de división bronce que las consideran "malas" para lo que exige el videojuego frente a los esquemas de percepción y acción de los jugadores de "elo alto" (Diamante y elos más

altos). Por lo tanto, en dicho fragmento de entrevista plantea que el propio habitus de los jugadores de ligas/divisiones más bajas afecta el resultado de la partida; es la postura completamente casual del jugador, con un compromiso bajo (por las razones que sean) que llevan a una incomunicación entre los jugadores, y se alejan de la orientación al entendimiento para lograr el objetivo del videojuego.

En segundo lugar, existen *prejuicios por género*, que forman parte de este habitus dentro y propio del campo del videojuego. Una fragmento de la entrevista dice *"(...) las minas, aunque ahora no tanto, siempre porque juegan support y porque son malas" (hombre, 21 años)"* (Chaparro, 2015; p.52). Aquí, hay una sistema de disposiciones sujeto a experiencias, que están afectadas por ellas, que refuerza un claro prejuicio de que, por el hecho de no ser varón, van a jugar mal o de la línea "soporte". Este carácter de "soporte" en lo femenino, fue analizado por Bourdieu en su texto *"La dominación masculina"*, donde se da una "serie de operaciones de diferenciación, que tiende a acentuar en cada agente, hombre o mujer, los signos exteriores más inmediatamente conformes con la definición social de su diferenciación sexual o a estimular las prácticas adecuadas para su sexo" (Bourdieu, 2010; p.36). Por lo tanto, aquí este jugador da cuenta cómo se ubican en la parte más baja del campo, o más "despreciable", porque son malas o juegan "el rol pasivo", el que soporta y apoya a los demás jugadores del equipo a pegar, hacer daño y eliminar al jugador contrario. Con respecto al rol de "soporte" es interesante pensar que el jugador "soporte" está mal visto que sea el que mate y haga más daño, etc ya que por funcionalidad del juego, tampoco debe hacer. También, es el rol donde abundan los campones (personajes) femeninos, y son sobre todo (aunque no absolutamente), los que dan vida y escudos. No obstante, cuando hablamos "despreciable" es por la percepción de ser malas jugadores por ser mujer, ya que el rol de soporte es igual de importante que cualquier otro rol. ¿O acaso podemos decir que se puede jugar al fútbol sin un arquero?. También es importante mencionar que seguramente encontraríamos a muchos (varones) jugadores que juegan en esta posición. Pero eso no quita la tendencia que está latente.

Con respecto a los tipos de personajes dentro del League of Legends, González Sáenz (2022), hace un análisis sobre "La forma del cuerpo humano y las diferencias entre el cuerpo masculino y femenino en el juego" como también de "La vestimenta y la clasificación de los campeones desde lo visual". Es interesante que luego de analizar los 157 campeones (actualmente, el número ascendió a 163), concluye que "la forma en que League of Legends organiza el mundo del juego se construye a partir de un punto de vista netamente masculino." (González Sáenz, 2022; p.99), ya que se da todo un esquema de

oposición Hombre/Mujer; Robusto/Delgado; Fuerte/Frágil; Musculatura/Esbeltez; Grande/Pequeño; Armadura/Tela; Función/Forma; Activo/Pasivo.

También, cuando Gonzalez Saenz analiza el rol de las mujeres en los e-sports del LoL, da cuenta cómo:

"Los prejuicios sobre la relación de las mujeres con los videojuegos parten de su asociación ficticia al mundo del juego casual. La condición de ser mujer se presenta falsamente como equivalente a la de ser una jugadora casual sin las capacidades o interés necesarios para acceder al mundo de lo hardcore". (González Sáenz, 2022; p.100).

No obstante, y radicalizamos nuevamente esta cita ¿Por ser mujer también se presenta como equivalente a la imposibilidad de ser jugadora o mínimamente, a estar destinada a estar en la parte más baja del juego? El autor, toma un fragmento de una entrevista que tuvo con un jugador profesional del juego y dice "tal vez no quieras o no mantengas ese nivel de disciplina y consistencia porque las mujeres, en lo general, suelen ser personas muchísimo más emotivas entonces tal vez te dejas llevar mucho por las emociones." (González Sáenz, 2022; p.100). Como dijimos al principio, el League of Legends es un juego de alta complejidad mecánica y conceptual, ¿Será que la creencia de la forma de ser lo femenino es contraria a la que exige el juego? Esto, lleva a que se "legitime una relación de dominación inscribiéndose en una naturaleza biológica que es en sí misma una construcción social naturalizada" (Bourdieu, 2010: p33). A su vez, los prejuicios sobre la relación de las mujeres con los videojuegos es susceptible de asociarla a la *"injusticia cultural o simbólica"* desarrollada por Nancy Fraser, que según la autora, "está arraigado en los modelos sociales de representación, interpretación y comunicación." (Nancy Fraser, 2017; p.28), por lo tanto, el origen de dicha injusticia, son los modelos sociales dominantes de interpretación y evaluación, o en resumidas palabras, la estructura de valoración cultural, o en términos de la autora, *el reconocimiento inadecuado* (Nancy Fraser, 2017; p.37).

Retomando un fragmento de la entrevista de Chaparro en relación al género dice *"la discriminación a las mujeres es terrible (...) generalmente no les invita a jugar ya o si te salen en partida se asume que es una derrota instantánea. (hombre, 22 años)."* (Chaparro, 2015; p.48). Aquí, se hace una representación de que por el hecho de ser mujer, el destino de la batalla es directamente la derrota, al punto que también *se las evita invitar al juego*. La injusticia cultural, la privación según el género y el androcentrismo, llevan a una desvalorización y desprecio generalizado por aquello que "fue codificado como femenino" (Fraser, 2000; p.41) y que expulsa las mujeres y disidencias de dicho campo, ya que las

aleja de la incorporación de capital específico necesario para desarrollarse en el juego; dicho habitus “origina prácticas, individuales y colectivas, y por ende historia, de acuerdo a los esquemas engendrados por la historia; es el que asegura la presencia activa de las experiencias pasadas bajo formas de esquemas de percepción, de pensamientos y acción” (Bourdieu, 2015; p88). Podemos decir, pues, que la consecuencia es la perpetuación de la historia de la injusticia cultural y falta de reconocimiento y una sistemática expulsión de distintos ámbitos de la vida a las mujeres y disidencias, en este caso de una parte del mundo virtual.

Con respecto al criterio de *nacionalidad o etnia* un fragmento de entrevista de Chaparro (2015) dice:

“en el caso de que todo el equipo sea chileno y toque un argentino, la xenofobia viene del alma, el argentino de por sí se cree la muerte, se cree la raja, y con el solo hecho de que hable solamente lo van a empezar a atacar, aunque hable en buena onda, lo van a atacar igual” (hombre, 23 años)

En primer lugar, aquí se nos presenta la xenofobia y los conflictos entre los jugadores de nacionalidad Argentina y de nacionalidad Chilena (países que acumulan la mayor cantidad de jugadores dentro del servidor LAS[13]). “Las reglas de validación del discurso autorizado varían en función del campo sobre el cual actúan; no serán las mismas en el campo académico que en el político, así como son distintas de un campo político a otro.” (Prud'homme, 1988; p.2). En este campo, por más que “institucionalmente”, se penalicen dichas comunicaciones, hay una validación entre los mismos jugadores de insultarse por ser de determinada nacionalidad dentro de la partida.

“El problema con la nacionalidad, al momento de entrar a una partida y ver cómo escribe una persona basta para clasificarlo dentro de “chileno, uruguayo o argentino” que son las personas que comparten el servidor, uno que otro peruano si no me equivoco, pero el tema de ver ya cómo se escribe y muchos jugadores se discriminan, se pelean dentro del chat de forma que no corresponde” (hombre, 22 años)

Aquí, ya el simple hecho de ser de determinada nacionalidad, puede llevar a generar conflictos para lograr el objetivo del equipo en una partida, la mala comunicación, la comunicación sesgada, no *orientada al entendimiento,* sino en lograr discriminar a tu

[13] El videojuego está dividido en “Servidores Regionales”, y dicha investigación se hizo sobre el servidor de “Latinoamérica Sur” (separa Brasil y la región norte de latinoamérica).

compañero (o contrincante), perjudican el objetivo del juego. Asimismo, esta forma de interacción entre los jugadores, puede tener como consecuencia que los jugadores decidan abandonar dicho campo ¿Quien se quedaría en un lugar donde está constantemente siendo discriminado? Por más que existan algunos mecanismos de regulación y penalización para estas acciones comunicativas, el contexto social donde se desarrolla el videojuego está en contacto y, cualquier tipo de comunicación de esta naturaleza es totalmente nocivo. Esta categoría puede no generar necesariamente una exclusión de los agentes del campo directamente, pero sí dificultades para el buen desarrollo del videojuego (elemento que si puede sacar a jugadores del juego si las partidas están atravesadas por dichas problemáticas). Las disposiciones y esquemas de percepción incorporados socialmente parten de ser conflictivas entre iguales, ya que no hay dentro del campo ningún tipo de dominación de una nacionalidad sobre otras en el juego. Por lo tanto, no hay una idea (en principio) de si sos de una nacionalidad determinada, sos un *mal jugador,* sino que la xenofobia viene a actuar como una comunicación insultante y negativa entre los mismos gamers, yendo a contramano del objetivo general que sólo se logra si existe cooperación y trabajo en equipo por parte de los jugadores

Conclusión:

Finalmente, luego del análisis hecho anteriormente, y considerando que hemos tomado la *distinción interna en base a liga o división; el género; y la nacionalidad*, pudimos hacer una primera exploración sobre el mundo virtual, problematizando las condiciones de posibilidad de acceso a determinados campos, como también el lugar que se les otorga a determinados agentes, como las mujeres y disidencias en el mundo de los videojuegos, y en específico en este trabajo, en el League of Legends. En consecuencia, no es solo una problemática propia del campo del videojuego, sino que refleja y perpetúa toda una gran serie de desigualdades históricas ¿Sino cómo explicamos el injusto reconocimiento que tienen las mujeres dentro del juego? ¿Por qué se generaría una interacción discriminatoria entre jugadores de distintas nacionalidades? Lo que está en cuestión aquí, es cómo en dichas interacciones, que de base son desiguales, se reproducen sentidos en ese campo donde los gamers comparten y reproducen valores sociales (Ruiz Flórez, 2015).

Por más que sea uno de los juegos más jugados en la historia de los videojuegos, en realidad no deja de estar exento de las lógicas del mundo social, atravesadas por lazos de dominación, exclusión y desigualdad. Como decía la cita en el apartado de introducción, la cultura popular es un lugar importante en el que el poder, la ideología y la identidad se constituyen, producen y/o materializan, y en el campo del League of Legends, hay un

continuum (Ribeiro 2002) entre lo que sucede en el mundo tangible y el mundo virtual; por lo tanto, la capacidad creadora de la virtualidad está mínimamente en contacto y no aislada. Cantano (2022) dice al respecto:

> Es cierto que no todos los videojuegos tienen un mensaje político consciente o intencionado, pero comunican aspectos de nuestra realidad más cercana. Los juegos no se desarrollan en laboratorios asépticos al vacío y sin contacto con el exterior. Son el resultado de su cultura y sociedad de origen. Sus desarrolladores no están creando juegos ex nihil, sino que recurren al mundo que conocen. (p.36)

Por tal razón, como “la investigación debe evaluar una intervención que conduzca a mejoras en la salud o al bienestar de la población” (Emanuel, 2003 en Chaparro, 2015. p.26), es importante seguir preguntando por las formas de socialización que entablamos en el mundo virtual que tanto se profundizaron en y post-pandemia, ver qué mecanismos de dominación siguen vigentes y cuales son aquellos nuevos que surgen en todos los ámbitos de la virtualidad. Solo con esta proyección, podemos pretender modificar los lazos que entablamos en nuestra sociedad, sea en el ámbito virtual o en el ámbito material.

Bibliografía:

BOURDIEU, Pierre (2015): “El sentido práctico" .- 1 ed (especial).- Buenos Aires, Siglo XXI Editores.

BOURDIEU, P. (1998): La distinción. Criterios y bases sociales del gusto. Taurus, Madrid

BOURDIEU, Pierre (2010): “La dominación masculina y otros ensayos” - 1a ed. - Buenos Aires: Editorial La Página SA y Anagrama.

BOURDIEU, Pierre y WACQUANT, L (2014): “Una invitación a la sociología reflexiva" .- Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

CHAPARRO, Huerta: “Patrones sociales en comunidades virtuales de juegos en línea. La experiencia en League of Legends®” FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES DEPTO. DE CIENCIAS SOCIALES. 2015

DAYANA, E: “Análisis de la jerga digital de adolescentes en el videojuego League of Legends” UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE QUITO. 2022

FAU, M. “Diccionario básico de Sociología”. La Bisagra Editorial, 2da edición. Buenos Aires. 2011.

FRASER, Nancy y BUTLER, J: “¿Reconocimiento o redistribución? Un debate entre marxismo y feminismo” Editorial TRAFICANTES DE SUEÑOS. Madrid, España. 2017

GARRIDA VERGARA, Luis: Reseña de "La Teoría de la acción comunicativa" de J. Habermas. Razón y Palabra, vol. 16, núm. 75, febrero-abril, 2011. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey Estado de México, México

GONZALEZ SAENZ, M: “El amor por el videojuego: análisis del campo de League of Legends en Colombia y su economía de bienes simbólicos” Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Ciencias Sociales Carrera de Antropología Bogotá-Colombia. 2022

HABERMAS, Jürgen: “Teoría de la acción comunicativa”. I, Taurus, Madrid, 1987

LINS RIBEIRO, Gustavo. “EL ESPACIO-PÚBLICO-VIRTUAL”. Departamento de Antropología Universidad de Brasília. 2002.

MORENO CANTANO, César Antonio. “Tecnonacionalismo El videojuego como objeto de estudio en las Ciencias Sociales” CALL OF HISTORY. VIDEOJUEGO, MEMORIA Y CONTROL Número 1, Enero-Marzo, 2022, pp. 33-58 Tiempo Devorado. Revista de Historia Actual ISSN 2385-5452

PRUD´HOMME. Jean Francois. “Identidad social y representación política en la obra de Pierre Bourdieu”. *Sociología, Revista del departamento de sociología VOL: AÑO 3, NÚMERO 6.* Universidad Autónoma Metropolitana, División de Ciencias Sociales. México. 1988

RUIZ FLÓREZ, Manuel Ignacio. “Videojuegos y sociedad: Aportes para la construcción sociológica de la figuración social del videojuego”. Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Ciencias Sociales. Sociología. Bogotá D.C. 2015.

Anexo:

Figura 1: “La grieta del invocador”. Mapa y modo de juego principal del League of Legends.[14]

[14] El objetivo del juego es destruir el nexo enemigo. Para ello, hay que destruir las torres enemigas y los inhibidores de las correspondientes líneas, avanzando hacia el campo enemigo.



Figura 2: Estética de las divisiones del League of Legends.[15]

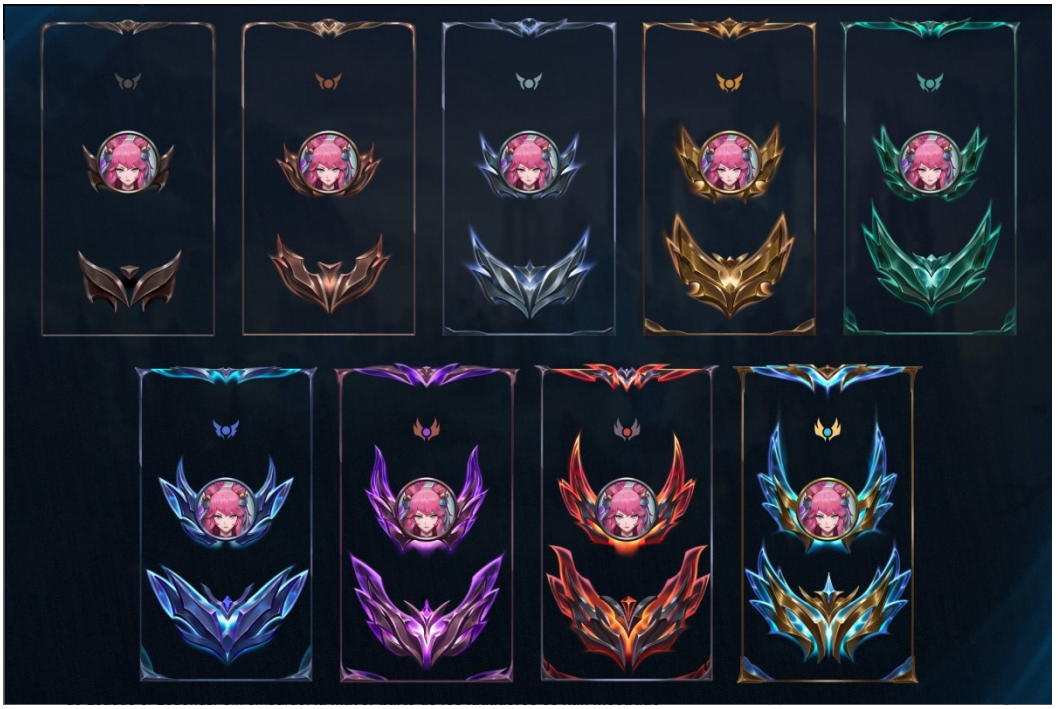


Figura 3: Distribución del rango (división/liga) del total de jugadores que juegan *ranked* (modo de juego que suma puntaje oficial). Noviembre de 2022.

[15] Aquí, la distinción en el plano estético es totalmente clara.

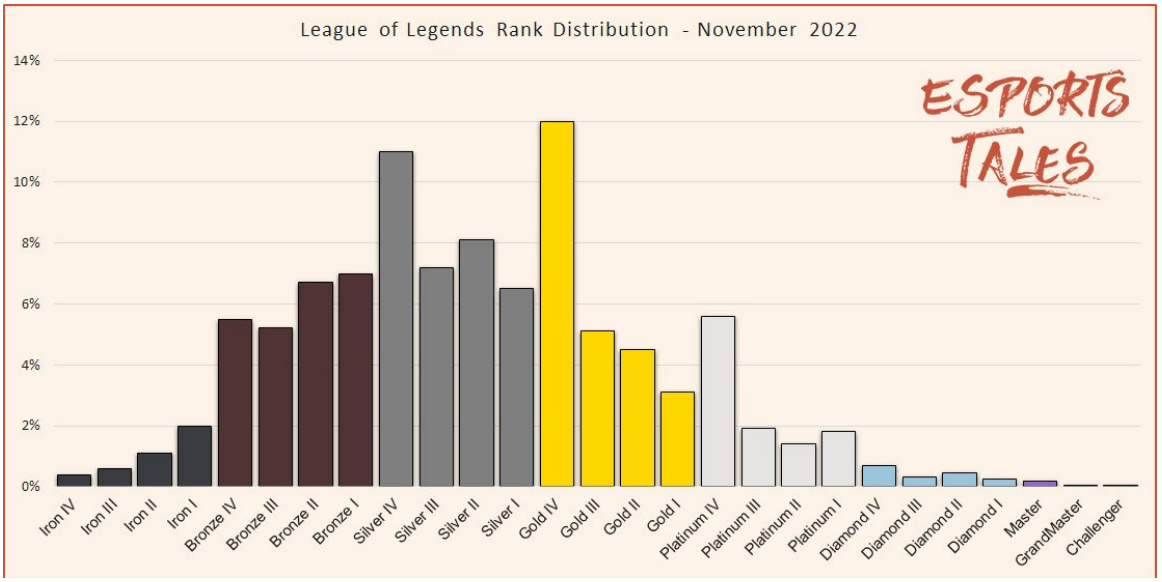
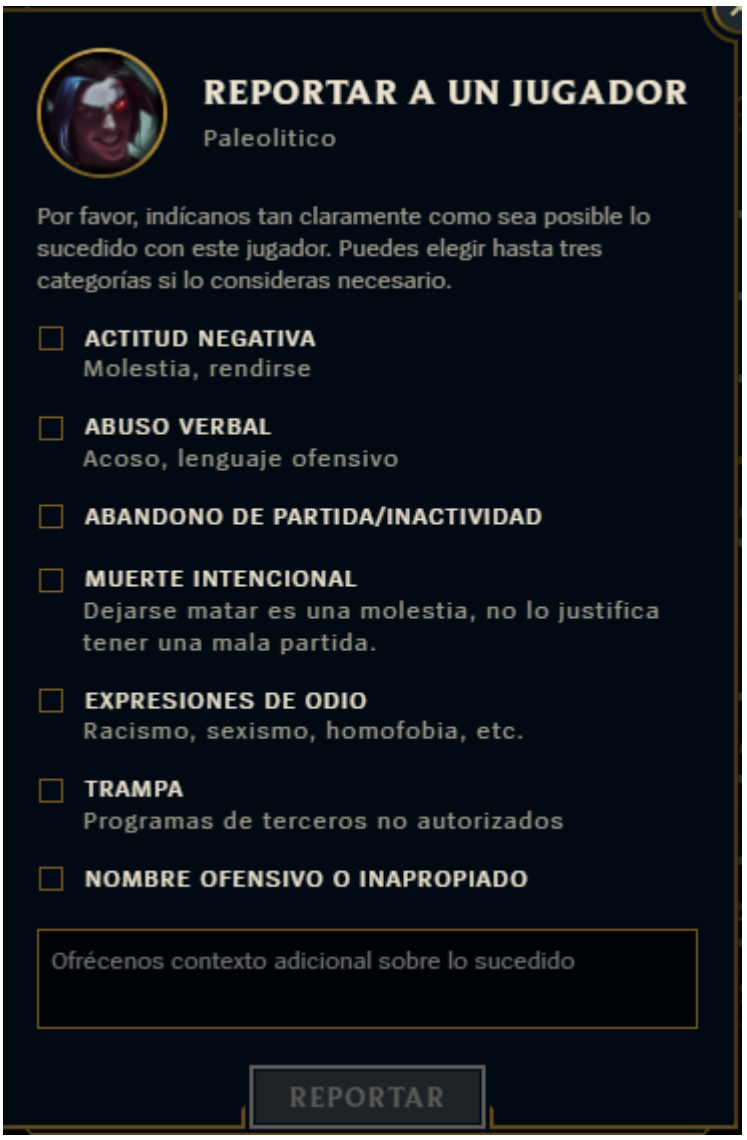


Figura 4: Imágen propia donde un jugador quedó fuera de juego y Riot Games automáticamente lo penaliza. Noviembre de 2022.



Figura 5: Imágen propia. Listado de motivos de reporte. Noviembre de 2022.


REPORTAR A UN JUGADOR
Paleolitico
Por favor, indícanos tan claramente como sea posible lo sucedido con este jugador. Puedes elegir hasta tres categorías si lo consideras necesario.
ACTITUD NEGATIVA
Molestia, rendirse
ABUSO VERBAL
Acoso, lenguaje ofensivo
ABANDONO DE PARTIDA/INACTIVIDAD
MUERTE INTENCIONAL
Dejarse matar es una molestia, no lo justifica tener una mala partida.
EXPRESIONES DE ODIO
Racismo, sexismo, homofobia, etc.
TRAMPA
Programas de terceros no autorizados
NOMBRE OFENSIVO O INAPROPIADO
Ofrécenos contexto adicional sobre lo sucedido
REPORTAR