

Jornadas de Estudios en Comunicación y Cultura IDAES-UNSAM

7, 8 y 9 de agosto 2019

Mesa 13: Representaciones de multitudes, medios de comunicación y regímenes de visibilidad.

Autores: Martín Russo Rendo y María Graciela Rodríguez

Pertenencia Institucional: Escuelas ORT e IDAES/UNSAM

Contacto: mgrbanquo@gmail.com y martinrussor@hotmail.com

Multitudes invisibles. Los e-sports y el mundo “adulto”.

El 3 de Noviembre de 2018, más de 25.000 personas vieron en vivo la final del campeonato del *e-sport*¹ llamado *League of Legends*² (LoL de ahora en más), en el estadio Incheon Munhak Stadium, en Corea del Sur. La final también fue vista en simultáneo por *streaming*³ por 205.348.063 personas, la mayoría desde China. Para los que no pudieron verla en vivo, todas las partidas fueron subidas en YouTube, donde sumaron otros 2 millones de visitas.⁴ La cantidad de participaciones (en vivo, en simultáneo o en diferido) suman más de 210 millones, indudablemente un fenómeno que debe ser calificado de *masivo*.



¹ También llamados deportes electrónicos, los e-sports son competiciones de videojuegos por equipo de forma profesional. Pondremos los términos en itálica solo la primera vez.

² League of Legends es uno de los e-sports más conocidos del mundo y lleva creando competiciones mundiales desde 2010.

³ El streaming refiere a la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de computadoras en una transmisión continua.

⁴ La cantidad de *views* debe ser relativizada, toda vez que no necesariamente las views se corresponden con personas, sino con la cantidad de veces que ese mismo evento fue visto.

Todas las fotos fueron descargadas de Flickr

Mientras tanto, aprovechando el anonimato de las cuentas del LoL, cientos de pre-adolescentes les piden a jugadores mayores que compitan por ellos para poder ascender en la calificación personal que el juego otorga por cantidad de partidos ganados. Y en las escuelas, y en muchas casas, docentes y progenitores escuchan conversaciones entre amigos que suenan a idioma extranjero en sus oídos.⁵

Un subsuelo virtual se esconde debajo de la mirada adulta. Como decía la canción de Celeste Carballo, parecería que “bajo el asfalto existe un mundo distinto” que los adultos no llegamos a ver. ¿No conmueven acaso las cifras de masividad relacionadas con los *e-sports*? ¿Será que se desconocen las cifras de participación? ¿O quizás es controversial e incómoda su denominación como “deportes”? Nos inclinamos a pensar, más simplemente, que hay una suerte de desconocimiento de lo que está ocurriendo en este “subsuelo” de nuevas prácticas que suceden en plataformas a las que los adultos no accedemos con habitualidad. ¿Será entonces una cuestión de “adultocentrismo”? Sea como sea, parecería que hay algo que obtura la mirada sobre un fenómeno que efectivamente está ocurriendo “debajo de nuestros pies”. O, más bien, en una dimensión paralela que la mirada adulta (escolar, académica, mediática) no logra ver.

Para reflexionar sobre esto, decidimos partir no solo de romper con los riesgos del adultocentrismo sino también, de enfrentarlo. Exploramos el submundo de los e-sports realizando una interesante y primera aproximación al tema que difícilmente pueda clasificar como una “metodología” sistemática; más bien se trató de extensas y profundas conversaciones entre los dos autores de esta ponencia: el *gamer* describiendo su actividad cotidiana y exponiendo sus conocimientos permitió reconstruir esa práctica, los circuitos de competición y otros ingredientes complementarios; y la adulta no-gamer, desde una posición de “extrañamiento”, intentó poner en tensión las categorías analíticas para pensar esa práctica. En esta ponencia, nos proponemos reflexionar sobre algunas cuestiones relativas a estas modalidades emergentes de lo masivo, para lo cual es necesario, en primer lugar, describir brevemente el fenómeno de los e-sports. Nos concentraremos en uno de ellos, el LoL, en sus jugadores, sus prácticas y sus lógicas. En una segunda instancia, formularemos algunos interrogantes que derivan de reflexiones propias y que, antes que aportar respuestas, solo tienen por objeto desafiar el sentido común. Finalmente,

⁵ Ver, por ejemplo, la nota de Sonia Santoro publicada el 23 de junio de 2019 en *Página 12* sobre este tema. <https://www.pagina12.com.ar/201971-recetas-para-que-los-padres-carreen-a-sus-hijos>

expondremos las líneas (provisorias) que apuntan a pensar en los desafíos que los e-sports le presentan al mundo adulto.

El League of Legends (LoL)

Los e-sports han estado creciendo en popularidad en la última década, no solo en masividad y popularidad sino también en términos de producto cultural que genera ganancias: solo entre 2010 y 2019 los premios en metálico por competiciones entre los tres e-sports más grandes, sumaron más de 300 millones de dólares en premios.⁶

Lanzado el 27 de octubre de 2009 el LoL es un videojuego desarrollado por la empresa Riot Games que cae en la categoría de MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Las partidas del LoL se juegan entre dos equipos de cinco jugadores donde cada contendiente elige uno de los 143 personajes disponibles para derrotar al equipo enemigo. Esta batalla se desarrolla en un lugar llamado Runeterra⁷ donde está el sitio de un mapa con dos bases llamado “Grieta del Invocador”. El objetivo es destruir la base del equipo enemigo. Cada sitio está intervenido estéticamente con recursos de diseño que dan como resultado escenarios virtuales cromáticos, vistosos y artísticos. Se genera un equilibrio entre las condiciones aptas para lidiar lúdicamente con el antagonismo y unas específicas competencias visuales ligadas al diseño audiovisual.

Las partidas competitivas tienen posiciones, estrategias y METAs (Most Effective Tactic Available (Tácticas más efectivas disponibles) semi-preestablecidas. Son semi-preestablecidas porque desde el 2011 los cinco jugadores de cada equipo se dividen los roles y los personajes que usan en cada rol en función de cuál es la META en ese momento. Y cada vez que los desarrolladores agregan un nuevo personaje, o actualizan aspectos del juego, o los mismos jugadores encuentran estrategias y combinaciones nuevas, la META va cambiando. Por otro lado, dentro de la partida cada personaje puede comprar -con monedas del propio juego que se obtienen como premio por cumplir objetivos beneficiosos (asesinatos enemigos, destrucción de objetivos, asistir a los aliados, etcétera) en determinadas partidas- objetos que le mejoran la performance a cada jugador, dependiendo de cuál sea su rol en el equipo, determinados atributos

⁶ Dota 2: \$174.667.037. Counter Strike GO: \$69.797.425. League of Legends: \$64.069.888

⁷ Runeterra es un planeta en el mundo de ficción donde se desarrolla toda la historia del League of Legends.

(daño, velocidad, poder de habilidades, resistencias, vida, etc.) y según la anticipación estratégica que hace cada uno.

En todos los videojuegos en línea se requiere tener una conexión estable para jugar, lo cual obviamente depende del usuario, aunque indudablemente esa calidad de conexión es necesaria para conectarse al servidor del juego. Por ejemplo, si la distancia es muy larga (como alguien en Argentina queriéndose conectarse a un servidor de Japón) la conexión tardaría unos segundos en llegar y volver al jugador, lo cual, en los e-sports, implica una desventaja muy grande a la hora de competir. La brecha tecnológica compromete la igualdad de condiciones propias del concepto tradicional de deporte por las restricciones de acceso a aparatos de última generación y también por la cantidad de servidores disponibles. En efecto: cada región cuenta con su servidor propio, generalmente distribuido por cercanías y, al mismo tiempo, separados por barreras de idioma. Por ejemplo, en Asia hay servidores propios en Japón, China, Corea del Sur, Rusia, Turquía, Tailandia y Vietnam, cada uno independiente del otro. Por su parte, en todo el continente americano existen solo cuatro: el de Norteamérica (NA), Brasil (BR), Latinoamérica Norte (LAN) y Latinoamérica Sur (LAS).

Fuera del entorno competitivo y de los torneos profesionales, el LoL se expande en muchos modos de juegos diferentes y eventos temporales. Los torneos profesionales se diferencian de los de la Liga porque los primeros tienen un principio y un fin predeterminados; en cambio la Liga clasificatoria está habilitada para todos los jugadores todo el tiempo. Este modo competitivo llamado clasificatorias, pero comúnmente denominado “Ranked” como término internacional, sigue un formato de ligas ordenadas desde el nivel inferior al superior: Hierro, Bronce, Plata, Oro, Platino y Diamante. A su vez, estas están subdivididas en divisiones del 4 al 1. Por arriba de estas ligas existen las Maestro y Gran Maestro (Master y Grandmaster), que solo las pueden ocupar una cierta cantidad de personas, y donde generalmente están ya clasificados los jugadores profesionales, muchos de ellos reclutados por los *scouts* (caza-talentos) que son los encargados de buscar a jugadores que cumplan los requisitos para competir profesionalmente.

La mayoría de los torneos profesionales se juegan de forma presencial y casi siempre son organizados por Riot Games, la misma compañía que creó el juego. Sin embargo los niveles de competición varían. De hecho, jugar habitualmente un e-sport no es sinónimo de ser jugador profesional. Hay algunos torneos organizados extraoficialmente (análogamente a lo que sería un torneo de fútbol en la placita del barrio o en una cancha de Fútbol 5), que ocurren dentro de las

comunidades de cada país o servidor. La mayoría de los premios (en moneda del juego) los provee Riot Games a los organizadores, para promover estos torneos que son más sociales que competitivos. En estos torneos es donde se pueden generar conflictos en términos de anonimato, como por ejemplo, una persona haciéndose pasar por otra, o que utilice la cuenta de alguien de rango más bajo para tener ventaja sobre su contrincante, porque solo en los torneos oficiales, y solo en la fase final (que implica viajar a jugar en vivo), se piden datos de identidad. Generalmente estos requisitos varían entre torneo y torneo. Ha habido casos en donde menores de 14 años han calificado para torneos pero no pudieron jugar, ya que las restricciones de edad para viajar a otro país les impidieron participar en un torneo presencial. Como cualquier otro e-sport el LoL requiere crear una cuenta para empezar a jugar y no pide ningún tipo de información personal (a lo sumo un e-mail que se puede crear fácilmente con el solo propósito de jugar). Lo que se usa para diferenciar a un jugador de otro es el *nick* (o sobrenombre) que utiliza dentro del juego, el cual debe ser único en todo el servidor correspondiente. El anonimato detrás del nick imposibilita verificar de antemano la identidad, que solo se devela en ocasión de concurrir a una competición oficial en vivo. En estas ocasiones, hay una persona encargada de verificar la identidad de los competidores.

Es interesante advertir que, a excepción de este verificador de identidad para las competiciones en vivo, el LoL no tiene árbitros. A diferencia de los deportes tradicionales, los jugadores se rigen por las propias reglas del juego. Y es que el entorno virtual hace que sea imposible transgredir las reglas: los límites son los de la programación interna del juego. Y cuando, dentro de estos mismos límites, algunos equipos idean estrategias y tácticas que modifican el equilibrio agonístico, los desarrolladores cambian algún elemento para su re-equilibración.

Y si bien en todas partes del mundo el juego sigue las mismas reglas y se juega en la misma versión,⁸ la mayoría de los mejores jugadores son asiáticos, lo cual habla de un mayor desarrollo tanto de las competencias lúdicas que van adquiriendo sus jugadores, como de cierta superioridad en la tecnología necesaria para competir. Lee Sang-Hyeok, mejor conocido como ‘Faker’, del equipo SKT1 de Corea, es considerado “el Messi del LoL” y es tricampeón mundial. El 2011 fue el único año donde un equipo (Fnatic, de Europa) ganó el torneo mundial sin

⁸ La excepción es la República Popular China cuyo gobierno regula la totalidad de lo relacionado con internet. Por esa razón todos los juegos del mundo llegan de forma diferente al servidor chino.

jugadores asiáticos, y eso fue porque en el 2011 todavía no había ingresado ningún equipo asiático a la competición internacional. Luego de ese año, en todos los torneos siguientes fueron victoriosos los equipos asiáticos y, en su mayoría, coreanos (SKT1, tres mundiales; Samsung Galaxy, dos mundiales) y chinos (Taipei Assassins, un mundial; Invictus Gaming, un mundial).⁹



Nuevas modalidades de vivir la masividad

Después de esta (somera) descripción de uno de los e-sports más populares, abordaremos en este párrafo algunas reflexiones y/o interrogantes sobre los cuales, como ya anticipamos, no tenemos respuestas definitivas. Nuestra intención no es más que poner en tensión algunos sentidos comunes e interrogantes que nos salen al cruce relacionados con esta modalidad de práctica masiva *emergente* (Williams, 2000). Estos interrogantes y/o inquietudes asistemáticos atraviesan cuestiones diversas que probablemente quedarán abiertas para continuar la reflexión.

Los numerosos estudios dedicados a las redes sociales, los celulares inteligentes, la conectividad y/o el bigdata señalan a la convergencia digital como condición de producción para su emergencia. Coincide en ello la literatura académica que encontramos sobre el tema de los e-sports, la mayor parte de la cual, además, tiende a enmarcar su perspectiva desde la producción y los nuevos modelos de negocios.¹⁰ No obstante, el buceo bibliográfico también nos permitió conocer trabajos que presentan clasificaciones sobre los circuitos de competición, los usos y la

⁹ Como surge de los nombres, dos de esos equipos (SKT1 y Samsung Galaxy) están sostenidos económicamente por empresas de telefonía.

¹⁰ Como por ejemplo el trabajo de Antón y García (2014), entre otros.

reconstrucción de una sociabilidad (vía foros o blogs) que, desmintiendo la soledad que suele atribuírsele a los gamers, los caracteriza como jugadores sociales on line.¹¹ Debido, quizás, a la novedad del tema, registramos pocos trabajos acerca de la relación de los e-sports con la cultura de masas; y cuando esta última es convocada, se alude a la emisión de torneos en la televisión. Como resultado de esta operación, se asume que los e-sports y la cultura de masas son dimensiones diferentes. Pero si, en todo caso, los números por sí solos dan cuenta de masividad, la misma categoría debería ser revisada a la luz de este fenómeno. ¿O será que las Ciencias Sociales están dubitativas respecto de qué hacer con esa categoría? Intentaremos tensionar esta cuestión en los párrafos que siguen. Asimismo, y a pesar de que los debates sobre cuestiones de género han adquirido una relevancia significativa en los últimos años, desde el sentido común se siguen pre-suponiendo dos cosas: que son los varones los que juegan e-sports, y que las relaciones inter-genéricas están a salvo en esos entornos masivos tanto porque las identidades están amparadas por el anonimato, como por tratarse de una generación que parecería tener un acercamiento crítico al tema. Dedicaremos un párrafo más adelante ilustrando la cuestión con dos casos seleccionados entre varios. Finalmente, nos preguntaremos sobre los vínculos históricamente construidos entre deporte / nación / medios de comunicación, y las mutaciones que podrían estar produciéndose si se toman a los e-sports como indicios.

La decisión de tomar solo estas cuestiones para ser interrogadas (a sabiendas de que el espectro temático es mucho mayor) es arbitraria pero suficiente para plantear interrogantes y orientar nuestra preocupación. Esta se centra, básicamente, en poner en consideración lo que creemos que son obturaciones del adultocentrismo al conocimiento acabado de estas modalidades emergentes de lo masivo.

Respecto del criterio cuantitativo asociado a la categoría de masividad, queda de manifiesto que la cantidad de participantes de los e-sports, tanto en su condición de *gamers* como en su condición de *viewers*,¹² responde ampliamente al criterio de cantidad. En relación con el universo de los viewers decíamos más arriba que, sumadas todas las participaciones (en vivo, en streaming y en diferido) se puede llegar a una cantidad aproximada de 210 millones de personas involucradas solo en una partida de un evento mundial. La cantidad crecería exponencialmente si

¹¹ Ver por ejemplo, el interesante artículo de Carrillo Vera (2015), uno de los autores que más ha trabajado el tema.

¹² Gamer: jugador; viewer: espectador. Usamos los sustantivos en inglés porque esos son los términos que se utilizan en el universo de los e-sports. De hecho, “espectador” es una acepción que debería ser revisada a la luz de otros términos que acuden a la definición, como público, audiencia, televidente, etcétera. Imposible desarrollar estos debates terminológicos aquí.

pudiéramos realizar un conteo de cuántos son los gamers de todos los niveles de competición. En este sentido, el LoL (y los e-sports en general), se rigen por la misma lógica que un deporte tradicional: si los televidentes de la final de la Copa del Mundo de Fútbol Rusia 2018 fueron 3.000 millones (tres billones) de personas), los que van a ver partidos a los estadios, o quienes juegan al fútbol recreativamente son muchos menos, y los que lo hacen profesionalmente muy pocos. Por supuesto que no es lo mismo ser deportista profesional que jugar con amigos o ver un partido. Lo que queremos señalar es que, siendo maneras diferentes de involucrarse en el juego, en los e-sports sucede algo similar a lo que ocurre en los deportes tradicionales: los gamers alternan entre ver y jugar. Y aprenden en ambas instancias.

Sin embargo, el criterio cuantitativo no parece satisfacer completamente la cuestión que hace a la categoría de masividad y a sintagmas “vecinos” como cultura masiva o masas. Ya hace varias décadas, Alvin Toffler (1981), había anticipado, si bien desde una perspectiva crítica, la tendencia hacia una des-masificación de los medios de comunicación;¹³ así como Renato Ortiz (1996) relativizó la idea de masas vinculándola críticamente con la mundialización de la cultura. Lo cierto es que, avanzado el siglo XXI, parece existir un consenso general que sostiene que el conjunto masividad / cultura masiva / masas exige una profunda revisión. Según las consideraciones de especialistas en comunicación y cultura de masas surgidas de una encuesta,¹⁴ ese conjunto se ha convertido en problemático “por las fuertes connotaciones del término ‘masas’ que indican anonimato, conformismo y homogeneidad” (Ang, 2004: 166). Es evidente que los cambios en las modalidades (tecnológicas, informativas, políticas y sociales) de la comunicación contemporánea han contribuido a esmerilar su significado. Como sostiene Eliseo Verón: “no por ser grandes las grandes audiencias tienen los atributos implicados en la noción de ‘masas’ dada la creciente fragmentación de la oferta y de la demanda en los mercados culturales” (2004: 165).

Si ubicamos los señalamientos de Verón en el espacio de la convergencia digital del *audiovisual ampliado* (Marino, 2016), se pone de manifiesto esa creciente fragmentación y quasi personalización de la oferta y de la demanda de los mercados culturales (Marino y Espada, 2017). Esto coincide con ciertos elementos de los e-sports donde los jugadores cuentan con recursos

¹³ Según este autor, los cambios en las formas de comunicación en sí mismas estarían implicando un desplazamiento desde la unidireccionalidad implícita en la dinámica de un emisor a varios receptores (segunda ola), hacia una comunicación múltiple e interactiva (tercera ola). Para ampliar ver Toffler (1981).

¹⁴ La encuesta apareció en *Cuadernos de Información y Comunicación*, Nro. 9, 2004.

para personalizar los roles y la apariencia de sus *avatares*. No obstante, no todo se acomoda tan fácilmente. La configuración lúdica es similar a los deportes tradicionales: todos los jugadores juegan con las mismas reglas, en los mismos escenarios y bajo las mismas lógicas -si bien, como mencionamos, solo hay árbitros en los torneos en vivo y su función no es dirimir cuestiones reglamentarias sino evitar que los jugadores hagan trampas-. Esto significa que los contextos en los que se expanden actualmente los e-sports presentan características similares respecto de lo que señalan tanto Verón como Marino y Espada en cuanto a personalización, pero a la vez muestran un aspecto diferencial, que no responde ni a criterios cuantitativos ni a los de fragmentación o estandarización sino a la lógica de un deporte de antagonismo.

Por otro lado, y obviamente, los e-sports presentan algunas características diferentes a los deportes “tradicionales”. Acaso la más relevante se relaciona con la espacialidad y el modo de habitar, y de compartir, un espacio inmaterial. Al estar “montados” en plataformas digitales que operan on line, los requerimientos de los e-sports son ineludiblemente técnicos (es necesario, como se mencionó, contar con un eficaz equipamiento tanto en cuanto a lo material como a las condiciones de acceso a entornos virtuales). Teniendo estas condiciones materiales, cualquier jugador, en cualquier parte del mundo, puede jugar con o contra otro que se encuentre en las antípodas del planeta. Esto supone una configuración espacial que discurre por escenarios virtuales diseñados a partir, además, de mundos imaginativos no conocidos.

Por otra parte, los e-sports demandan una competencia lúdica particular asociada a una modalidad específica de uso, donde incluso la interactividad propia de los dispositivos digitales se procesa de otro modo. Claro que la interactividad es también un elemento sustantivo del acceso a servidores de búsqueda y/o del uso de redes sociales, prácticas que con tanta habitualidad han entrado en nuestro entorno cotidiano. Pero no todos podríamos jugar un e-sport. Se precisa tener habilidad manual, coordinación visual, pensamiento táctico, capacidad de jugar colaborativamente con otros, dominio del inglés y competencia *multitasking* (para poder “jugar con otros” sin estar cerca, es necesario, simultáneamente, chatear con ellos en inglés y coordinar acciones, para lo cual en el juego se abre una ventana de chat y/o sistema de alertas). La interactividad de los e-sports se encuadra en un contexto lúdico que exige rapidez de resolución táctica en coordinación estratégica con otros. Acaso entonces lo relevante es que la interactividad requerida para jugar un e-sport es específica de los deportes agonísticos y de los actos tácticos involucrados en ellos. Por lo tanto, esa interactividad no se reduce a un intercambio en redes

sociales que puede realizarse a solas y haciendo un uso personal del tiempo, modalidades emergentes de lo masivo que parecen estar en consonancia con una tendencia más general (y acaso generacional)¹⁵ hacia una configuración cultural que liga a las nuevas tecnologías con cierto *continuum* de la vida cotidiana, de hecho muy distinto al que surge de los estudios sobre medios tradicionales (Silverstone, 2004). Como sostiene Fernández (2018) la materialidad de las plataformas y los dispositivos de uso (como los smartphones, las tablets y otros gadgets), permiten que “vivamos” en ellas. Si podemos seguir denominándolas “masivas” o debemos encontrar otra terminología de uso analítico, es uno de los interrogantes a responder a futuro.



Por otro lado, las prácticas concretas en el encuadre de esta modalidad emergente de “vivir la masividad” son objeto habitual de conversaciones entre adultos (docentes, progenitores, comunicadores). En su mayoría, estas conversaciones recaen sobre un presupuesto de género que, como todo presupuesto, no está necesariamente respaldado por datos concretos. En esta dimensión, la de género, se asegura que los participantes (viewers, gamers, presentadores, comentaristas) son varones. En efecto: el sentido común acostumbra a afirmar que son los varones los que juegan, mientras que “las chicas” prefieren las redes sociales. Con la esperanza de desmontar este sentido común sobre el género de los/las jugadores, lo primero que es necesario volver a mencionar es que, en los torneos no oficiales solo se requiere tener un nick, lo cual lleva a que los jugadores no requieran ninguna verificación de la identidad de quien está detrás de ese nick. La imposibilidad de rastrear las identidades “reales” dificulta la confirmación,

¹⁵ La cuestión generacional amerita ser objeto de una exhaustiva investigación.

la desmentida o el cuestionamiento respecto de lo que afirma el sentido común. No obstante, lo que sí es factible en términos de análisis, es comenzar a explorar las representaciones androcéntricas que circulan por el entorno de los e-sports. Mencionaremos solo dos casos, a modo ilustrativo, que acaso pueden constituirse como indicios de que allí, en el subsuelo profundo de estos juegos, esas representaciones androcéntricas amenazan con reproducirse.

El primer caso interesante es el de Maria “Remilia” Creveling, una mujer trans que fue la primera en llegar a la liga más alta de competición profesional del LoL en el equipo de Renegades. A pesar de que el equipo pidió que no se mostrase su cara en las transmisiones cuando jugaba partidos en vivo, el acoso por las redes sociales y en las competiciones era tal que tuvo que dejar el equipo y terminar ahí su corta carrera profesional. Desapareció por un tiempo de toda competición y red social hasta que regresó contando su historia y diciendo que va a seguir luchando para la mejor representación de la comunidad LGBT y de las mujeres en el mundo de los e-sports.¹⁶ Lo que interesa señalar aquí es no solo el hostigamiento que recibió Remilia en su participación como jugadora, el cual se fue acentuando a medida que ascendía en el ranking y accedía a la liga profesional, sino, lo que es más relevante aún, los argumentos androcéntricos que puso en circulación su actuación relativos a una supuesta superioridad “evidente” del sexo masculino en la práctica de los e-sports.

El segundo caso es el de un jugador profesional de Overwatch (otro e-sport muy reconocido) conocido por el nick de “Punisher” que se hizo pasar por una mujer utilizando el nick de “Ellie” y que con esa identidad llegó a entrar a un equipo para competir en la liga profesional de Overwatch. Recibió para ello la ayuda de otras chicas que cedieron imagen y voz para que Ellie pareciera que de verdad era una mujer. Como había personas que sospechaban que no era una mujer, se produjo una controversia entre aquellos que estaban tratando de conseguir información de su persona para confirmar su género, y los que estaban en contra de extraer datos privados de alguien que claramente se negaba a ello. Luego de competir en la liga se descubrió la identidad de Punisher quien afirmó que tomó el hecho como un “experimento social que se le fue de las manos”.¹⁷ Lo relevante en este caso es que, luego, el mismo Punisher sostuvo que lo hizo porque, como creía que las mujeres no podían jugar en nivel competitivo, quiso demostrarlo haciéndose pasar por una. Es indudable que estos casos abren la puerta para investigaciones

¹⁶ Ver https://www.cuatro.com/videojuegos/esports/league-of-legends/Remilia-Maria-Creveling-LCS-league-legends-renegades_0_2034900041.html

¹⁷ <https://www.cajadebotin.com/overwatch/se-ha-confirmado-la-jugadora-overwatch-contender-acosada-no-real/>

serias y rigurosas que registren, revisen y analicen, desde un punto de vista feminista, estas representaciones que, aparentemente, y por lo que surge de estos dos casos, están surfeando los e-sports.

Finalmente, nos parece oportuno reflexionar acerca de la relación entre cultura masiva, las identificaciones nacionales y los contextos que posibilitan y/o restringen las condiciones de subjetivación. Aunque la estandarización, uniformización y homogeneización responden a un momento histórico de estabilización de la cultura masiva y las dinámicas masificadoras (Martín Barbero, 1987),¹⁸ estas características, como ya mencionamos, permean de modos relativamente similares a los e-sports. En cierto sentido, así como lo hicieron los deportes “tradicionales” en su fundación, a mediados del siglo XIX, los e-sports responden a la necesidad de uniformizar reglas, escenarios y lógicas de competición.¹⁹ La diferencia es que aquel requerimiento estaba relacionado con la competencia entre naciones y los e-sports organizan sus torneos prescindiendo de las configuraciones nacionales. Los equipos competidores se reúnen con lógicas empresariales, con búsqueda de esponsorio, incluso con compra y venta de jugadores.²⁰ Por ende no son analogables a una selección deportiva nacional, sino más bien, a un club de fútbol profesional. En este sentido, si acaso es habitual que un equipo coincida con las nacionalidades de todos sus jugadores, la razón no se relaciona con una cuestión de identificación nacionalista, sino con la comodidad de no tener que cruzar una barrera idiomática.

Va de suyo que los deportes tradicionales se vincularon tempranamente con la organización de los estados-nación²¹ y con el tipo de capitalismo para los cuales esos deportes fueron en general funcionales a su desarrollo: uniformar, poner reglas, elaborar identidades territoriales, dar a conocer a una nación en el plano internacional, etcétera. No obstante, y si bien esta cuestión demandaría una reflexión mucho más exhaustiva, solo pretendemos aquí señalar la

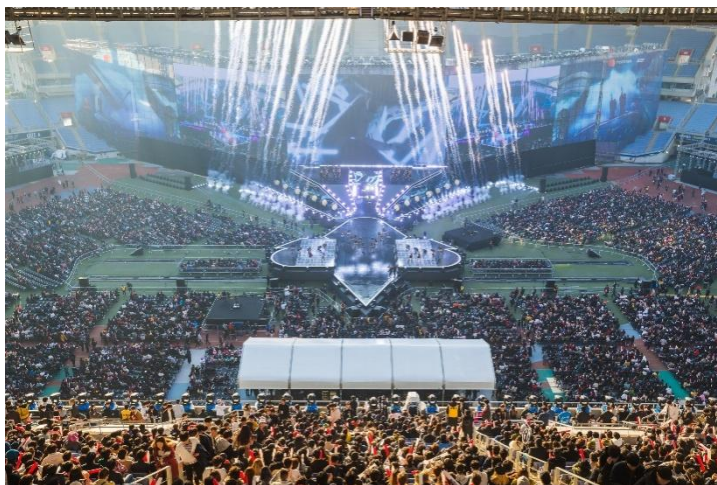
¹⁸ Entendida de este modo, la cultura masiva no se circunscribe a lo que pasa en y por los medios de comunicación, sino a una lógica que se sustenta en la presunción de un universo vasto pero relativamente homogéneo de sujetos, actuando e interactuando bajo temporalidades, racionalidades y criterios uniformes, o al menos susceptibles de ser uniformadas.

¹⁹ Para decirlo de otro modo, así como los *sports* británicos requirieron una estandarización de los procedimientos a fin de permitir la competición en igualdad de condiciones (Elias y Dunning, 1992), los e-sports responden a la misma exigencia.

²⁰ De hecho, varios equipos de fútbol profesional tienen equipos de LoL como parte de sus negocios empresariales. Entre los más exitosos de Europa se encuentran el Schalke 04 y el Paris Saint-Germain. https://as.com/esports/2017/09/09/mas_esports/1504974850_250189.html. En Argentina el Club Argentino Juniors está tomando la delantera. <https://www.argentinosenjuniors.com.ar/noticias/deportes/esports-presentes-en-baires-esports-center>

²¹ La literatura académica sobre esta relación es profusa e inabarcable para una nota al pie. Para el caso argentino, solo mencionamos (y recomendamos) a Archetti (2001) y Alabarces (2002).

idea de que tal vez las modalidades de juego y las subjetividades asociadas a ellas que movilizan los e-sports, podrían estar siendo indicios de nuevas pedagogías y formas de estar juntos que son funcionales a las subjetividades que promueve el capitalismo en la era digital.²²



Paralelamente, y en esta línea, un interrogante crucial surge al convocar esta última cuestión: ¿podrán los e-sports reemplazar a este vínculo nación-deporte-televisión en su triada de artefactos proveedores de identificaciones compartidas? ¿O, por el contrario, mutarán esas mismas identificaciones hacia grupos unidos utilitariamente por un sponsor?

Adultocentrismo y subsuelos masivos

Docentes, progenitores, investigadores, hacedores de políticas públicas, periodistas... El mundo adulto parece mayormente estar ciego (o tener miopía) a lo que está ocurriendo con generaciones de sujetos que se incorporan a la masividad digital. Los observamos (cuando logramos ver) jugando -o viendo por streaming- partidas de un e-sport, y parece que solo podemos pronunciar sobre la “alienación” o la estupidez que, suponemos, les produce.²³ Estos sujetos también hacen amistades, construyen nuevas formas de sociabilidad, desarrollan capacidades cognitivas y tácticas, se estremecen ante la persistencia de representaciones

²² Agradecemos esta sugerencia a Cecilia Vázquez.

²³ Algo similar sucedía décadas atrás con el consumo femenino de telenovelas. Para profundizar sobre la reacción del progresismo y del feminismo ante investigaciones sobre estos consumos desde una perspectiva crítica, ver Spataro (2013).

androcéntricas, disfrutan de entornos visuales estéticamente impactantes, entre otras cosas que será preciso reconstruir.

No estamos haciendo un panegírico de estas nuevas formas de habitar lo masivo, ni celebrando acríticamente las competencias que se adquieren con los e-sports, ni haciendo populismo cultural. Simplemente, queremos señalar que la velocidad y la densidad de los procesos que están desarrollando las nuevas generaciones, exigen tomar conciencia de aquello que el adultocentrismo no nos deja ver, y comenzar a indagar con seriedad, rigurosidad y también humildad lo que está sucediendo en los vibrantes subsuelos virtuales.

Bibliografía citada:

Alabarces, Pablo: *Fútbol y Patria: el fútbol y las narrativas de la nación en la Argentina*, Buenos Aires: Prometeo, 2002.

Ang, Ien: “Respuesta a la Encuesta sobre la ‘Cultura de Masas’”, en *Cuadernos de Información y Comunicación*, Nro. 9, pp. 163-183, 2004.

Antón, Marcos y García, Francisco: “Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente”, en *Questiones Publicitarias*, Vol. I, Nro19 (98-115), 2014.

Archetti, Eduardo: *El potrero, la pista y el ring. Las patrias del deporte argentino*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2001.

Carrillo Vera, José: “La dimensión social de los videojuegos ‘online’: de las comunidades de jugadores a los ‘e-sports’”, en *Index Comunicación*, Nro. 5, Vol 1 (39-51), 2015.

Elias, Norbert, y Dunning, Eric: *Deporte y ocio en el proceso de civilización*, Madrid: FCE, 1992.

Fernández, José Luis: *Plataformas Mediáticas. Elementos de análisis de diseño y nuevas experiencias*, Buenos Aires: La Crujía, 2018.

Marino, Santiago: “Introducción”, en Santiago Marino (coord.), *El audiovisual ampliado*, Buenos Aires: Ediciones Universidad del Salvador, 2016.

Marino, Santiago y Espada, Agustín: “La adaptación del audiovisual ampliado a la transición convergente. Transformaciones en la producción, distribución y consumos en las industrias culturales”, en *Intersecciones en Comunicación*, Nro. 11 (85-100), 2017.

- Martín-Barbero, Jesús: *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Barcelona: Gustavo Gili, 1987.
- Ortiz, Renato: *Otro territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo*, Bernal: UNQ, 1996.
- Silverstone, Roger: *¿Por qué estudiar los medios?*, Buenos Aires: Amorrortu, 2004.
- Spataro, Carolina: “Las tontas culturales: consumo musical y paradojas del feminismo”, en *Punto Género*, Nro. 3, 2013.
- Toffler, Alvin: *La tercera ola*, México: Edivisión, 1981.
- Verón, Eliseo: “Respuesta a la Encuesta sobre la ‘Cultura de Masas’”, en *Cuadernos de Información y Comunicación*, Nro. 9, pp. 163-183, 2004.
- Williams, Raymond: *Marxismo y literatura*, Barcelona: Península, 2000.