

Performance de género en videojugadores de la Ciudad de México

Gender performance in video gamers of Mexico City

Iván Flores Obregón ¹

Resumen: En el presente texto busco reflexionar sobre algunas prácticas, discursos y creencias de jugadores de League of Legends en un cibercafé de la Ciudad de México; me interesa observar la red de actores donde se performa una idea específica de “ser hombre”. Uno de mis planteamientos es que el juego genera un entorno donde existe un alto grado de competitividad que aumenta con la noción de deporte electrónico, tanto el juego como el espacio forman parte de la configuración de un entorno en el que se performa un cierto tipo de masculinidad donde participan mayoritariamente niños y jóvenes.

Abstract: This text seek to reflect on some practices, discourses and beliefs of League of Legends players in a cybercafé in Mexico City; I am interested in observing the network of actors where a specific idea of “being a man” is performed. One of my proposals is that the game generates an environment where there is a high degree of competitiveness that increases with the notion of electronic sport, both the game and the space are part of the configuration of an environment where is performed a certain type of masculinity in which participate mostly children and young males.

Palabras clave: Cultura Digital; Performance; Videojuegos; Cibercafé

Introducción

El proyecto de investigación que realizo actualmente busca comprender las prácticas y discursos que ocurren en un cibercafé que está dirigido a videojugadores en la Ciudad de México, me interesa comprender la forma en que están entramadas prácticas, espacio y objetos. Debido a que hay una infinidad de juegos (de estrategia, shooters, de rol, etcétera) a los que recurren los usuarios me concentraré en el juego League of Legends (LoL) porque se trata de un juego bastante popular en el cibercafé que visité. En la fanpage de este cibercafé he encontrado que organizan regularmente torneos donde compiten equipos del área metropolitana y se premia a los

¹ Estudiante de la Maestría en Ciencias Antropológicas de la Universidad Autónoma Metropolitana, algunos de sus temas de interés son la cultura digital en México y la apropiación y uso de tecnologías.

ganadores ya sea con más tiempo para la renta de las máquinas, monitores, teclados, mouses y en ocasiones dinero en efectivo.

La perspectiva metodológica de Boellstorff (2008) -más cercana a un marco boasiano donde se busca igualdad y complicidad más que jerarquía y distancia (como lo planteaba Malinowski)- me llevó a considerar que para comprender lo que ocurre en el cibercafé era necesario participar también en el juego. Para Boellstorff esto supone reconocer cómo la investigación etnográfica conecta incidentes aparentemente separados de intercambio cultural, lo cual era definido por Boas como un acercamiento cosmológico al conocimiento, donde se considera cada fenómeno como válido para ser estudiado por sí mismo. Su mera existencia demanda nuestra atención total. Desde la mirada de Boellstorff esto supone tener presente que cualquier conversación nos permite reflexionar sobre aspectos económicos o políticos puesto que cada interacción contiene significados profundos e implícitos sobre dominios culturales, género, el lenguaje. Nuestro interés estaría centrado en notar cómo se integran.

Por esto es que en un primer momento concentré mi atención en no sólo hacer una cuenta para jugar -aunado a todo lo que supone esta tarea- sino también participar en los grupos de facebook, de whatsapp, revisar los videos que se suben en youtube así como las constantes actualizaciones que se hacen al juego con lo cual intento hacerme presente ante los otros jugadores. Atravesamos la paradoja de la observación participante, no podemos dedicarnos completamente a observar ni tampoco a participar, implica una forma ética y crítica de compromiso entre el investigador y su informante, aun cuando el investigador no es un miembro de la comunidad que estudia.

Desde el mes de enero del año pasado comencé a participar en este juego con la intención de tener un contexto general sobre el funcionamiento del mismo, desde los requerimientos técnicos necesarios para poder jugar, las modalidades de juego, los roles y tareas de los personajes (llamados aquí campeones) hasta el slang que los jugadores (llamados aquí invocadores) han desarrollado en torno al juego. Inicié la redacción de un diario de campo donde intento llevar un registro claro de algunas de las cosas que más me han llamado la atención de mi interacción con otros usuarios así como de las cosas que escriben y comentan durante las partidas.

Mi participación en el juego me ha permitido identificar situaciones específicas que

aparecen repetidamente en el juego y que me interesa enlazar con lo que hacen los jugadores en el cibercafé. El ejercicio ha sido complejo pero a la vez fructífero, la sensación de extrañamiento -tan necesaria para llevar a cabo un trabajo etnográfico- tiene la peculiaridad de aparecer con gente que habla tu mismo idioma y que vive en la misma ciudad que tú, mantengo presente mi curiosidad por comprender la motivación que les permite a los jugadores estar conectados durante horas seguidas y de quienes no logro entender aún los chistes que hacen así como las explicaciones y consejos que dan para mejorar mi forma de jugar. Como es de esperarse, los invocadores llevan el juego más allá de la comunidad de LoL; han creado páginas en facebook, tutoriales en youtube, guías que sirven para “estudiar” las mecánicas de cada personaje, memes y hasta grupos en whatsapp donde comentan todo tipo de problemas y situaciones que experimentan antes, durante y después de las partidas. El juego es también un medio para establecer contacto con otros jugadores y aparece como una experiencia inmersiva de la que resulta difícil alejarse una vez que tienes -por ejemplo- agregado a un usuario en facebook o whatsapp y recibes invitaciones para jugar en cualquier momento.

A diferencia del trabajo realizado por Boellstorff, considero que mi acercamiento a la comprensión del uso y apropiación tanto de los videojuegos como de los artefactos tecnológicos busca comprender los contextos desde los cuáles son utilizados. Me encuentro más cercano a autores como Miller y Horst (2012) para quienes es claro que Internet es siempre una invención local de los usuarios, así como los planteamientos de Bijker (1995) y Morley (2008) quienes enfatizan la forma en que las tecnologías son apropiadas y se les otorga significados específicos dependiendo de los contextos sociales, económicos y políticos en que se desarrollan, distribuyen y consumen.

El punto de partida es considerar que estos medios y tecnologías no están de ninguna forma desterritorializados sino más bien integrados efectivamente en el contexto donde se les utiliza, además que revelan lo que Morley (2008, p. 124) llama geografías secundarias o a la sombra, resultado de la compleja historia imperialista. Así, la fantasía de un ciberespacio neutral, abierto y aislado de la geopolítica es de hecho caduca e ingenua; basta revisar los puntos donde se concentran las conexiones a Internet en el mundo y notaremos una gran desigualdad en estos puntos de acceso. Morley (2008) explica que esta distribución responde a una copia de las estructuras de poder establecidas, por lo que el tráfico de Internet es un reflejo de una cuestión de

capacidad económica y, al fin y al cabo, de poder.

Coincido con Bijker (1995, p. 6) cuando plantea que la comprensión de un artefacto técnico o tecnológico no debe hacerse desde la tecnología por sí misma sino que debemos prestar atención a cómo las tecnologías son modeladas y adquieren sus significados en la heterogeneidad de interacciones sociales. Con esto aparece la concepción de una “red sin costura” donde se tejen ciencia, tecnología y sociedad, buscando evitar las distinciones entre estos tres elementos en una situación específica. Así, el texto muestra dos momentos: situaciones que encontré en Internet y después en el cibercafé con lo cual busco ser consecuente en este propósito.

Feliz día de la cocina

League of Legends es un juego tipo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) donde se enfrentan dos equipos de 5 jugadores cada uno, para vencer al equipo contrario es necesario que los jugadores asuman roles con tareas específicas para poder alcanzar objetivos: derribar torres, asesinar campeones o farmear (matar súbditos para obtener oro), etc. La obtención de oro es fundamental porque así los jugadores pueden “comprar” las herramientas necesarias para que sus campeones aprovechen todas sus habilidades, a esto se le llama build.

Un aspecto importante del juego es que se enfatiza el carácter competitivo así como la aceptación temporal de un universo cerrado, convencional y ficticio, características identificadas por Caillois (1986) como Agon y Mimicry.

Agon hace referencia no sólo al carácter competitivo sino también a la lucha en igualdad de oportunidades que se crea virtualmente para que los equipos se enfrenten en condiciones ideales con la finalidad de “dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (Caillois, p. 43). En el juego se busca efectivamente que el ganador aparezca como el mejor además de que se le premian y reconocen sus habilidades, es probable que esto mismo facilite la transición de un videojuego a un deporte electrónico, lo cual explicaría la gran cantidad de atención, entrenamiento, esfuerzo, disciplina y perseverancia que se ve impresa durante las partidas así como en los torneos nacionales e internacionales.

El rasgo de Mimicry, pensado por Caillois, puede observarse en el caso de LoL cuando el jugador se asume como un personaje ilusorio y se conduce en consecuencia, es bastante común observar que durante las partidas los jugadores no se dirigen entre ellos por sus nombre de

usuario sino por el nombre de los campeones, en una partida uno puede ser Ashe y a la siguiente ser Darius sin importar el género que performemos en nuestra vida corriente, nadie se muestra preocupado por nuestro nombre real, por cómo nos vemos o cómo es el sonido de nuestra voz. Se asume por tanto que el otro es ese personaje y de hecho los jugadores se comunican en el chat como si ellos mismos fueran los campeones que manejan, tal como expone Caillois (1986): “El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra” (p. 52).

En el juego cada rol demanda que el jugador cubra además ciertas tareas, por ejemplo quien juega en mid lane debe mantenerse atento a las líneas de top y bot (diminutivo de bottom), moverse rápidamente a ayudar a sus compañeros, aprender a mantener la línea sin morir, en contraste los jugadores de la top lane (línea superior) deben concentrarse en farmear al menos hasta juego medio con la finalidad de tener una build casi completa y poder destruir la primera torre lo más rápidamente.

Las posiciones pueden jugarse con diferentes tipos de campeones: asesinos, magos, tanques, luchadores, tiradores y soportes. La estrategia del juego comienza desde el momento en que elegimos una u otra posición con cierto rol, muchos jugadores desarrollan esta capacidad de identificar las probabilidades que tienen de ganar dependiendo de estas variables aunque rara vez los jugadores se rinden o dan por vencidos, al contrario hacen todo lo posible por enfrentar al equipo contrario y vencerlo.



Ilustración 10: Mapa con las posiciones de los jugadores en League of Legends. Fuente: <https://dragonball797.files.wordpress.com/2017/04/df92e-lol2bmap.jpg?w=685>

De todas estas posiciones y roles me interesa específicamente el soporte, su principal función es proteger a su compañero en la línea inferior -quien suele ser un tirador que hace mucho daño pero no puede recibirlo- se encarga de ofrecer visión en el mapa con la finalidad de que los demás miembros del equipo puedan tomar decisiones, busca generar jugadas donde el tirador pueda matar más rápido a los campeones del equipo contrario por lo que suele tener habilidades para curar o inmunizar ataques con escudos o barreras. De acuerdo a debates que he encontrado en Internet, se espera que quienes jueguen este rol obedezcan las peticiones de su compañero con la finalidad de cumplir objetivos que decida el equipo, por ejemplo buscar más asesinatos que derribos de torretas o más oro que asesinatos, etc. El rol de soporte exige que el jugador preste más atención al trabajo en equipo por lo que no suele destacar tanto como sus demás compañeros.

Hasta el momento no he encontrado una estadística actualizada donde aparezca la cantidad de mujeres que participan en el servidor LAN de League of Legends y menos de la cantidad de jugadoras en México, sin embargo en algunas discusiones en los foros de la comunidad circula la idea de que las mujeres son un grupo minoritario que además padece ciertas dificultades con la comunidad en general: Acoso, hostigamiento y rechazo son algunos de los inconvenientes que deben pasar las jugadoras cada vez que se conectan al servidor de League of Legends.

En la comunidad de jugadores en foros y grupos en Internet he encontrado debates, chistes y bromas sobre los roles y tareas que deben cumplir las mujeres en el juego, una buena cantidad de contenidos hacen énfasis en que el rol ideal para las mujeres es el de soporte. Es como si en los demás roles las mujeres no pudieran desempeñarse igual o mejor que los hombres, los chistes parecen reforzar la idea de que las mujeres de ninguna manera pueden ser peleadoras o asesinas y tener un papel central y/o destacado en el equipo sino más bien ser magas, protectoras que ayuden a curar y proteger a los demás. Se replica un a priori de la construcción cultural del género, donde las mujeres fungen estrictamente como apoyo. El refrán popular se actualiza, detrás de cada buen asesino hay una soporte.

Consideremos por ejemplo esta imagen publicada el día 8 de marzo, día internacional de la mujer:



Ilustración 11: Los personajes Sona, Lux y Soraka aparecen metonímicamente junto a una estufa.

Una de las bromas más repetidas es llamar al rol de soporte “cocina”. El ejercicio metonímico de poner la estufa como la parte que representa los lugares y por tanto las tareas específicas de las mujeres junto a los personajes que funcionan como soporte dentro del juego es bastante significativa porque hace evidente un sistema de asignación de tareas así como valores, prejuicios y creencias que están implicados tanto en el juego como en la vida cotidiana, se intuye además una especie de performance digital del género durante las partidas: todos los roles, especialmente los de asesino, tanque y peleador, son para hombres menos los de soporte que parecen ser exclusivos para las mujeres. Por otra parte, los personajes femeninos semidesnudos y cargados de erotismo hacen de la representación del cuerpo femenino un objeto de deseo donde se vuelcan todo tipo de a priori heteronormados: La mujer es sensual y exuberante y su papel está limitado a ser el de apoyo.

La perspectiva masculina, en muchos casos machista y/o heteronormativa, acrecenta la disputa sobre la presencia y participación de mujeres en ligas nacionales e internacionales donde

se compite en este deporte digital. En el reglamento oficial de la copa Latinoamérica Norte 2016 de League of Legends no se encuentra en ningún punto la prohibición o exclusión de mujeres sin embargo existen más equipos conformados por hombres que por mujeres o mixtos, me parece importante mencionar que en muchos casos los equipos reciben un pago y en ocasiones contratos de patrocinio de empresas de hardware y/o software para que sigan jugando a la vez que promocionan diversos productos y marcas, este performance de género en el entorno digital del juego tiene recompensas no sólo simbólicas sino también económicas.

En mis primeros días jugando noté que después de explicar que estaba aprendiendo a jugar, el equipo inmediatamente me asignaba el rol de soporte debido a que se parte del supuesto de que este rol no exige mucho esfuerzo. En aquellas partidas tenía la sensación de que los jugadores buscaban a toda costa evitar que interviniera o afectara su puntaje, en caso contrario uno se hace acreedor a una buena cantidad de ofensas y regaños mediante el servicio de chat que ofrece el juego. Son por lo tanto dos figuras las que aparecen como negativas para los jugadores: las mujeres, de quienes se piensa que no tienen la capacidad para jugar otra posición que no sea soporte y los novatos (o noobs) quienes debido a su poca experiencia se piensa que arruinarán la partida inevitablemente.

También en aquellas primeras incursiones jugando e intentando comprender la dinámica de la comunidad recibí estos regaños y en muy pocas ocasiones consejos o ayuda para mejorar mi desempeño, un mal jugador se convierte en una especie de indeseable, una especie de agente contaminador al que se busca repeler o reportar para que suspendan su cuenta. El nivel tan alto de competitividad y el ánimo de buscar ser “el mejor” hace que todo jugador que se considere en cualquier momento como “malo” se convierta en un chivo expiatorio que recibirá todas las acusaciones y castigos del equipo.

Encontramos una serie de enunciados performativos en los debates, bromas, chistes y memes relacionados a lo que una mujer debe hacer dentro -e implícitamente fuera- del juego, para autoras como Thornham (2011) el juego y los artefactos tecnológicos que los median implantan no sólo modelos conductuales sino que suponen actividades corporales que implican un performance de género mediado por experiencias tecnosociales. Thornham agrega que las lecturas sobre el mundo virtual suelen estar atravesadas por una fantasía masculina así como por una construcción binaria de los géneros aún cuando suele pasar desapercibida.

Ilustración 12: Un meme compartido por la página Miautilus.



De acuerdo con su perspectiva, esta construcción binaria construye lo femenino como lo corpóreo, el terreno o la matrix a través de la cual el sujeto masculino viaja (Thornham, 2011, p. 3); dicha construcción reaparece cuando el cuerpo es negado, socavado o descartado en favor de una identidad incorpórea que puede -por ejemplo- experimentar su sexualidad sin consecuencias “reales”, que puede acarrear distintas insinuaciones sexuales de una matrix femenina lista para

ser penetrada, colonizada, dominada, explorada, etc. Estos ejemplos representan promesas de incorporalidad y fantasías de reincorporación a través de una especie de “autogénesis” donde el cuerpo imaginado es masculino (Thornham, 2011, p. 3).

En este punto considero importante indagar cuáles son, como plantea Butler, los a priori desde donde los usuarios producen estas nuevas representaciones corporales y qué relaciones podemos establecer con lo que ocurre en su misma forma de concebirse como sujetos de un sexo, género y deseo tal como lo piensa Butler.

Uno de los aspectos que despierta mi curiosidad de esta producción de imágenes y contenidos es que las mujeres participan en este proceso, consideremos por ejemplo que las ilustraciones 3 y 4 fueron compartidas por mujeres. Apropiarse de las burlas que los hombres suelen utilizar contra las mujeres es una estrategia que les permite aparecer como iguales mientras se utiliza el mismo código simbólico que -de entrada- mantiene el performance específico para los dos géneros.

Haber tenido este acercamiento al juego antes de llevar a cabo la visita al cibercafé definió de alguna manera lo que esperaba encontrar en el establecimiento, la primera impresión que tuve del lugar es que es exclusivamente masculino, las mujeres brillan por su ausencia aunque están presentes de otras formas. Pareciera que el espacio, por sí mismo, se concibe como un lugar de hombres donde se forja una camaradería exclusiva; cuestión que corrobora la percepción del juego como una actividad masculina donde se busca demostrar las habilidades y el reconocimiento de los otros.

Durante este ejercicio tuve bastante presentes algunas de las reflexiones de Quintero (1999), causó mucha resonancia el problema del ejercicio reflexivo que debe realizar el investigador para considerar su propia condición, es decir las marcas de género que yo mismo cargo a la hora de realizar observación-participante. Es un ejercicio por demás complicado puesto que se trata de significados con los que crecí pero que terminan por modificar mis propias preocupaciones en el campo, en ocasiones no se trata sólo de cuestiones de género específicamente sino también por ejemplo de edad o generacionales. Para mí resultó interesante atender la forma en que estos hombres (niños y jóvenes) que se reúnen en el cibercafé construyen y comparten ciertos imaginarios de lo que es una mujer, lo que implícitamente los coloca y distingue como hombres.



Ilustración 13: Meme encontrado en un grupo de LoL mexicano, estaba acompañado de la siguiente frase: "Lindo. Etiqueta a tu amigo Señorito Dimmsdale luchon y bendecido".

No considero que mi acercamiento haya sido feminista puesto que no pude llevar a cabo ningún acercamiento con mujeres ni conocer sus puntos de vista, sin embargo comprender el mundo masculino y cómo se performa ese “ser hombre” puede ayudarnos a distinguir no sólo los significados que se dan al juego y a los artefactos tecnológicos sino también la forma en que están integrados a los entornos digitales, se hace evidente la diferencia que se hace entre hombres y mujeres tanto en lo offline como lo online. Esto permite discutir la situación de invisibilización o minimización del papel de la mujer en la cultura de los videojuegos, específicamente de League of Legends. En este sentido este texto es estrictamente parcial e incompleto puesto que está limitado por mi propia mirada así como por mis propias condiciones identitarias.

El cibercafé

Antes del terremoto del 19 de septiembre del 2017, Luna Gaming Café se encontraba en la plaza comercial Niza ubicada en la calle Niza número 66, muy cerca de la glorieta de Insurgentes en la delegación Cuauhtémoc, en dicha glorieta desembocan calles que dan acceso a la colonia Roma y a la zona Rosa respectivamente. Se trata de una zona con diversos negocios y con bastante actividad comercial en general. Mi interés en este cibercafé radica en que permanece abierto las 24 horas, los siete días de la semana y por estar dirigido a videojugadores, no es común el servicio a usuarios que quieren hacer tareas más “comunes” como revisar el correo electrónico, imprimir o escanear documentos, sacar copias, reparar computadoras, etc.

El cibercafé desde afuera lucía bastante oscuro, como si la única luz proviniera de los monitores, era un espacio con mucho sonido y ruido puesto que cada jugador tiene sus bocinas para escuchar el juego en el que esté. El encargado me recibió haciendo énfasis en que el cibercafé permanece abierto las 24 horas, 364 días del año. Hay paquetes para comprar tiempo de renta, el tiempo es acumulable por lo que puedes comprar horas, irte y regresar cuando quieras a utilizarlas. Para esto es necesario tener un nombre de usuario y contraseña que te permita desbloquear la máquina y hacer uso de las horas que hayas comprado; así es posible que los jugadores lleguen y utilicen las máquinas sin consultar a nadie. No se requiere que el encargado esté pendiente de qué máquina se debe desbloquear como ocurre en los cibercafé regulares. Para usar la máquina decidí pagar un combo con el que tienes la posibilidad de tener botanas y bebidas, compré el combo adepto:

Ya que los usuarios pasan bastante tiempo jugando, el trabajo del encargado suele tornarse aburrido más porque tienen prohibido jugar mientras haya gente en el cibercafé, es también un trabajo agotador si consideramos que tienen que desvelarse mientras haya usuarios en las máquinas. La llegada de los clientes regulares, todos hombres, crea un ambiente de camaradería y familiaridad que se refuerza con la gran cantidad de tiempo que comparten juntos clientes y encargado en el cibercafé. Recuerdo claramente el siguiente diálogo:

COMBOS	
Combo Iniciado 1 boing o refresco o agua embotellada 1 maruchan o palomitas o sabritas 1 mini galletas o bubulubu 1 cacahuates o cazares 5 horas	\$100
Combo Adepto 1 bebida energética 1 boing o refresco o agua embotellada 1 maruchan o palomitas o sabritas 1 milky way o snickers o m&ms 10 horas	\$175
Combo Nocturno Juega de 10:00PM a 8:00AM 1 boing o refresco o agua embotellada 1 maruchan o palomitas o sabritas 1 cacahuates o cazares o mini galletas	\$100

Encargado: bueno, vas... pero sin flamear eh...

Cliente: jaja pero yo no flameo.

Encargado: ¿Cómo no? Si yo te he visto manotear y pegar en el escritorio.

Cliente: Ahh pero flameo en físico para no hacerlo en escrito.

El flameo es aquella práctica en donde se ofende a los otros jugadores cuando se equivocan, llamó mi atención este diálogo porque pone en evidencia las continuidades y rupturas entre lo real y lo virtual, se flamea en físico para aparentar tener una conducta tranquila dentro del juego, rasgo que suele ser valorado dentro de la comunidad.

Los “vecinos” que tuve al lado en aquella visita eran un niño y un joven. Me preguntaron qué nivel era y en qué nivel de ranqueo estaba, contesté que soy nivel 30 y estoy rankeado como plata II; el niño me dijo que igual era nivel 30 pero él estaba en oro I y el otro chico nivel 30 y platino II. Siguiendo la idea de Ortega y Rodríguez (2011) sobre los rituales de reconocimiento, es importante considerar que los usuarios suelen llevar a cabo este intercambio de “crédito simbólico” no sólo a través del sistema de chat que ofrece el juego durante y después de las partidas sino también en el mundo “real” u offline. Es común encontrar usuarios que felicitan a otros por ser jugadores excepcionales o por haber manejado a su campeón de formas novedosas; sin embargo no todo es color de rosa dentro de la comunidad, debido al alto grado de competitividad que existe también notaremos la presencia de usuarios que hostigan y molestan a otros como una forma de minimizar sus habilidades y capacidad para jugar, ya sea que se trate de un usuario con buen o mal nivel de juego encontramos usuarios flamers y trolls que buscan humillar a otros jugadores por cualquier medio posible, ya sea reportándolo innecesariamente u ofendiéndolo. El flamer y el troll, igual que el novato y las mujeres, suele ser considerado como un agente indeseable puesto que su conducta suele distraer a los otros aunque también ser hiriente y molesta.

Llamó mi atención que la presentación ante el otro no es por su nombre sino por su nivel de ranqueo, esto revela de alguna forma el complejo sistema jerárquico implícito en el juego con lo que se espera encontrar el lugar propio así como diferenciarse de los otros. La mecánica del juego consiste en mantener a los usuarios involucrados en este sistema de rangos debido a que quien aspira a llegar al más alto nivel puede tener posibilidades para jugar profesionalmente, ser patrocinado o recibir un pago por jugar; se trata de un muy reducido grupo de usuarios que han

llegado a este nivel, sin embargo explica por qué el tema del rango es central en las conversaciones de los jugadores.

Pensemos también que esta distinción de rangos genera otro tipo de formas de intercambio monetario entre los usuarios, por ejemplo la compra/venta de cuentas con los niveles de puntaje que uno desee a través de ebay o mercado libre así como el servicio de asesoría o coaching y eloboost, en el primer caso se trata de un usuario más experimentado que da consejos personalizados a otros usuarios por una suma de dinero, en el caso del eloboost se trata de un usuario experimentado que entra a la cuenta de uno de menor rango y lo ayuda a subir de nivel; esta última práctica se considera ilegal y antideportiva dentro del reglamento de Riot Games y es castigada con una suspensión de la cuenta por un determinado tiempo.

Me parece importante enfatizar la forma en que ocurren muchas de las pláticas entre los jugadores, mientras el juego nos obliga a tomar una pausa -ya sea porque está cargando la partida o porque estamos en la fase de elección de campeón- tenemos la posibilidad de voltear con el otro y platicar momentáneamente, sin embargo cuando la partida empieza es difícil voltear la mirada hacia la persona con la que se esté platicando, de hecho se evita hablar en la medida de lo posible para no distraer al otro a menos que estén jugando juntos. Debido a esto, cuando se platica mientras se está jugando ocurre lo que llamo “hablar al aire”, se eleva el volumen de la voz -casi se grita- para tener la atención del interlocutor. Las conversaciones ocurren en un tiempo diferente al regular puesto que los jugadores están más bien atentos a sus partidas, esto explica por qué en muchas ocasiones alguien puede iniciar una conversación y después de mucho tiempo el otro contestarle, podríamos decir que los ritmos de la plática están sujetos también a lo que ocurre en el juego. Por otra parte es común que las pláticas giren en torno a las modificaciones que se hacen a los personajes, combos, builds, skins, runas y maestrías, actualizaciones, rumores de las ligas nacionales e internacionales, etc.

Cuando los jugadores comienzan una partida en equipo el ambiente suele tornarse más ruidoso, los jugadores comentan lo que está ocurriendo en la partida, se dan consejos, se quejan, se felicitan, gritan groserías, se molestan o ríen. Contrario a lo que imaginaba, el equipo se deshizo después de dos partidas. Supuse que los jugadores pasarían un buen rato jugando juntos sin embargo sucedió que alguno ya no continuaba y comenzaba a revisar facebook, youtube o twitch. Esto no hace que el equipo invite nuevamente al jugador, se entiende que el otro quiere

jugar solo o distraerse.

El espacio del cibercafé era bastante reducido, tener la sala llena de jugadores en un espacio así hace que se sienta mucho calor, lo cual se “resuelve” con dos ventiladores grandes dispuestos para que circule aire. Pasar mucho tiempo sentado jugando hace que los jugadores suden, lo que al final del día produce un olor de botanas y sudor, para “resolver” esto el encargado pasa cada cierto tiempo rociando aromatizante ambiental, momentáneamente ayuda pero después de cierto tiempo el resultado es una mezcla de aromatizante, sudor y botanas, por momentos puedes percibir el sabor del aromatizante en la boca y si cae en tu bebida sentir en los labios una delgada capa de grasa.

Las sillas del cibercafé, aunque lucen cómodas no son completamente ergonómicas y muchas comienzan a lucir gastadas por el constante uso que se les da, pasé 5 horas sentado ahí y al final de la visita no pude evitar sentir un fuerte dolor en la parte inferior de la espalda debido a que no contaba con un soporte en esa zona. Uno va buscando cómo acomodarse en las sillas pero al cabo de un rato todas las posturas terminan por volverse incómodas, en algún punto tuve que poner mi mochila en el respaldo para sentir apoyo y que pudiera estar más cómodo. Esto no parece provocar ninguna queja ni incomodidad para los demás jugadores.

Pasar mucho tiempo aquí cambia nuestra forma de habitar el espacio como ocurriría en un cibercafé regular, no dejaba de pensar en qué similitudes habría con aquellas otras salas donde los hombres se reúnen a jugar baraja, billar, dominó. Quizá quienes experimenten esto con más intensidad sean los empleados del cibercafé, quienes suelen desvelarse y sentirse “borrachos de sueño” aunque también ven esto como una oportunidad para estar cerca del juego, de los jugadores así como de eventos, concursos y torneos. Es normal que en algún momento de la tarde el encargado ande descalzo por el cibercafé, despeinado y con ropa para dormir, las responsabilidades (mantener limpio el lugar, no jugar lol mientras están atendiendo, aprenderse los precios, combos y promociones, etc.) se mezclan con desayunar, comer y cenar en el local o dormir. Tener un trabajo aquí representa muchas veces una mejor opción que trabajar en cualquier otro lugar, especialmente si estás interesado en los videojuegos.

En todo este tiempo no llegó ninguna mujer a jugar, sin embargo están presentes en las pláticas de los jugadores, a lo largo de este año he encontrado en Internet una gran cantidad de memes, posts sobre cómo conseguir una novia, mejor si le gusta jugar o que comprenda que jugar

significa pasar mucho tiempo sentado.

Este imaginario de la mujer puede representarse con un modismo japonés que utilizaron

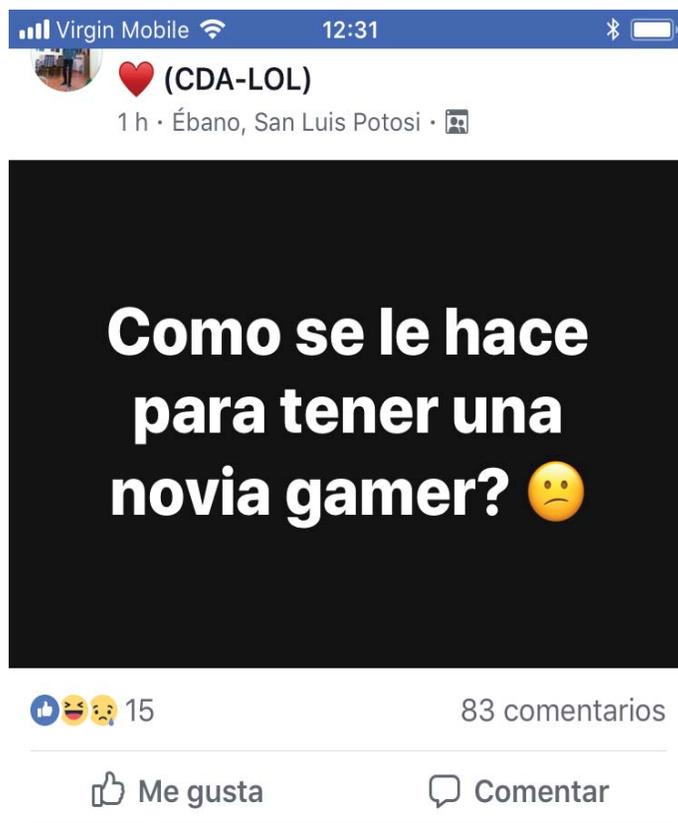


Ilustración 14: Captura de pantalla de una publicación de un grupo de LoL mexicano.

los jóvenes del cibercafé en mi visita: waifu. La palabra waifu proviene de la subcultura otaku; se trata de una transformación de la palabra “wife” inglesa que significa esposa. En la subcultura otaku, cuando alguien dice tener una waifu se refiere a que está enamorado de un personaje femenino de anime sin embargo aquí se trataba de mujeres que suelen ser inalcanzables en otro sentido: por ejemplo actrices, streamers o youtubers famosas. Evidentemente suelen ser mujeres físicamente atractivas y con las que se fantasea estar con ellas de forma romántica o sexual.

Esto tiende a reproducir los imaginarios masculinos de las mujeres, con ciertas características físicas y emocionales. En algún momento, el empleado del cibercafé -hablando al aire- comentó que en algún momento debían ir a un evento sólo para ver waifus; alguien respondió que como para qué harían eso, el empleado lo miró y respondió: “Todo se trata de ir a

ver mujeres, que no te gustan? Yo te enseño”. Las mujeres no asistieron al cibercafé pero estuvieron presentes en estos imaginarios. El asunto revela además una cuestión de superioridad masculina ante otro hombre cuyo deseo sexual -aparentemente- no está dirigido a las mujeres. El poder que se ejerce aquí sobre el otro hombre pone al empleado en una posición de sujeto dominante, se trata de una situación particular -como la llama Connell (2000)- donde el poder de un hombre somete a otro. Paralelamente queda al descubierto un deseo heterosexual que se dirige hacia la mujer, aunque las mujeres estuvieran ausentes son ellas el objeto de deseo, con lo que se define también una relación entre heterosexualidad y un posicionamiento de dominación sexual entre los hombres, esto trae a cuenta la reflexión de Butler (1990: 305) cuando explica que: “... una de las formas en que es reproducido y encubierto este sistema de heterosexualidad coactiva consiste en cultivar los cuerpos en sexos distintos, con apariencias ‘naturales’ y disposiciones heterosexuales ‘naturales’”. Este breve ejemplo de performance de masculinidad carga implícitamente convenciones sociales que como explica Butler (1990) son punitivas y reguladoras.

Que el juego se considere ahora un deporte electrónico supone un elemento más que complejiza el performance que los hombres ejecutan dentro y fuera del entorno digital del juego. Aunque el trabajo de investigación está en construcción, este cambio de noción del juego aparece para mí como un fenómeno central que puede explicar por qué los usuarios muestran tanta competitividad durante las partidas así como su preocupación por mejorar y subir de nivel. Por otra parte convierte al juego en una actividad normada que requiere de disciplina, entrenamiento, dedicación y mucho esfuerzo. Se trata de un trabajo donde se destaca la innovación, la creatividad y se compite no sólo por ganar partidas sino popularidad, reconocimiento que pueda conducir a una remuneración económica a través de patrocinios o contrataciones en equipos profesionales. Desde otra perspectiva, aceptar trabajar en un cibercafé que permanece abierto las 24 horas, 364 días del año supone también otra forma de hacer del juego un estilo de vida.



Jimmy "D" Moriarty

Ilustración 15: Captura de pantalla de una publicación de la página de eSports de la UNAM.

Tener un registro de las pláticas de los jugadores, sus intereses y las formas en que habitan el espacio del cibercafé es central si consideramos que “el género es una identidad instituida por una repetición estilizada de actos” (Butler, 1990: 297), es en estos actos mundanos donde se produce la ilusión de un yo estable, generalizado, permanente. Atendemos por lo tanto a un momento histórico en el que se está gestando la idea de “ser hombre” o incluso ser “gamer”. Los hombres reunidos en el cibercafé realizan prácticas con las que hacen, dramatizan y reproducen una situación histórica de su cuerpo, de la concepción de sí mismos.

La lectura que propongo del cibercafé -acompañada de los contenidos que he encontrado en Internet durante mi participación en la comunidad de LoL- me ha llevado a considerar el cibercafé como un sitio que posibilita la construcción de la identidad masculina (Licona, 2001), donde jóvenes y niños participan en dicho proceso de construcción y donde se identifican y comparten las características de lo que supone asumirse como hombre; no se trata por tanto de actos solitarios o individuales sino colectivos donde aparecen significaciones culturales

específicas. El cibercafé es un espacio en el que se condensan convenciones y normas donde ciertos actos se vuelven posibles y concebibles, tal como lo expresa Butler (1990), quizá uno de los aspectos más interesantes es que ese acto que se ha repetido en diversas ocasiones, el performance, y que constituye al género masculino, ocurre tanto en el mundo actual -como lo llama Boellstorff- como en el entorno digital. Queda pendiente analizar la forma en que otros grupos sociales relevantes, como los llama Bijker (1995), llevan a cabo otras prácticas y actos performativos -por ejemplo las comunidades de mujeres videojugadoras, organizadoras de torneos, streamers, etc.-, sin embargo este ejercicio revela que el género y su modelo de verdad/falsedad así como aquella política social de regulación y control del género se impregna en el juego, una actividad de ocio que además se lleva a cabo en lo digital.

Bibliografía

- Bijker, W. (1995). *Of bicycles, bakelites, and bulbs : toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of age in Second Life : an anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.
- Butler, J. (1990). Actos performativos y constitución del género: Un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista. En *Performing feminisms: Feminist Critical Theory and Theatre*, John Hopkins University Press, pp. 270-282.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa : el feminismo y la subversión de la identidad*. Madrid: Paidós.
- Connell, Robert (2000), *La organización social de la masculinidad*. En: *Masculinidades*. México: PUEG, pp. 103-129. (núm 3).
- Giglia, A.; Garma, C. & de Teresa A. P. (comps.), 2007. *¿A dónde va la antropología?* México, UAM.
- Guirao, J. (2013). *Una etnografía de las artes marciales : procesos de cambio y adaptación cultural en el taekwondo*. Alicante: Editorial Club Universitario.
- Horst, H., & Miller, D. (Eds.). (2012). *Digital Anthropology (1st ed.)*. United Kingdom: Berg Publishers.
- Licona, Ernesto (2001). *La peluquería como espacio masculino, en la ciudad desde sus lugares*.

- Trece ventanas etnográficas para una metrópoli, Miguel Ángel Purrúa/Conculta/UAM-Iztapalapa, México, pp. 161-200 (núm 11).
- Miller, D., & Slater, D. (2000). *The Internet* (1st ed.). United Kingdom: Berg.
- Miller, D., & Slater, D. (2004). Etnografía on e off-line: Cibercafés em trinidad. *Horizontes Antropológicos*, 21, 41–65.
- Morley, D. & Polo, M. (2008). *Medios, modernidad y tecnología : hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Quintero, Silvina (1999), Los métodos en debate: la marca de los dualismos en la geografía feminista, *Documents d'Anàlisi Geogràfica*, núm 35, pp. 147-164. (núm. 20).
- Taylor, D. (2016). *Performance*. Durham: Duke University Press.
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the videogame : gender, narrative and praxis*. Farnham, Surrey, England Burlington, Vt: Ashgate.