

PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



Construcción de masculinidades en el espacio competitivo peruano de Dota 2

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Antropología presentado

por:

Castañeda Campodonico, Diego

Asesor(es):

Huerta Mercado Tenorio, Víctor Alexander

Lima, 2025

Informe de Similitud

Yo, Huerta Mercado Tenorio, Victor Alexander, docente de la Facultad de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/trabajo de investigación titulado Construcción de masculinidades en el espacio competitivo peruano de Dota 2, del/de la autor(a) Castañeda Campodonico, Diego, dejo constancia de lo siguiente:

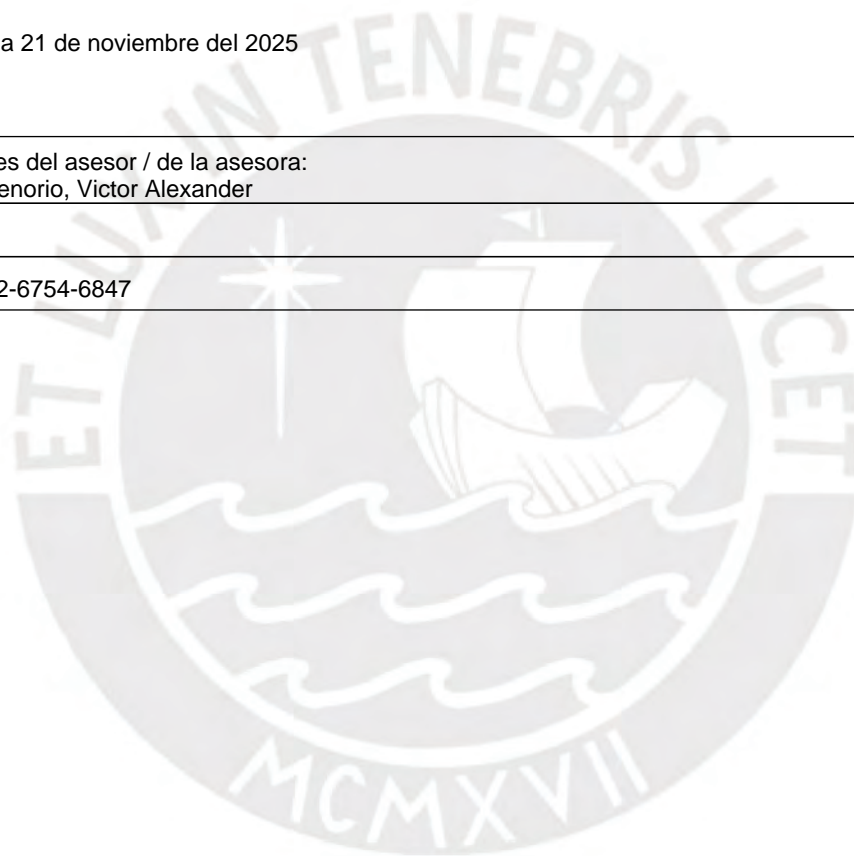
- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 02%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el 21/11/2025.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima 21 de noviembre del 2025

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Huerta Mercado Tenorio, Victor Alexander

DNI: 07866707

ORCID: 0000-0002-6754-6847



Agradecimientos

A mi padre,
mis madres,
Manuela,
Alex,
a quienes participaron en la investigación, en especial a Punch,
y tantas personas más que prefiero no arriesgar el olvidar alguna.
Invito a todxs
a jugar, siempre
con suma seriedad
y sincero cariño.

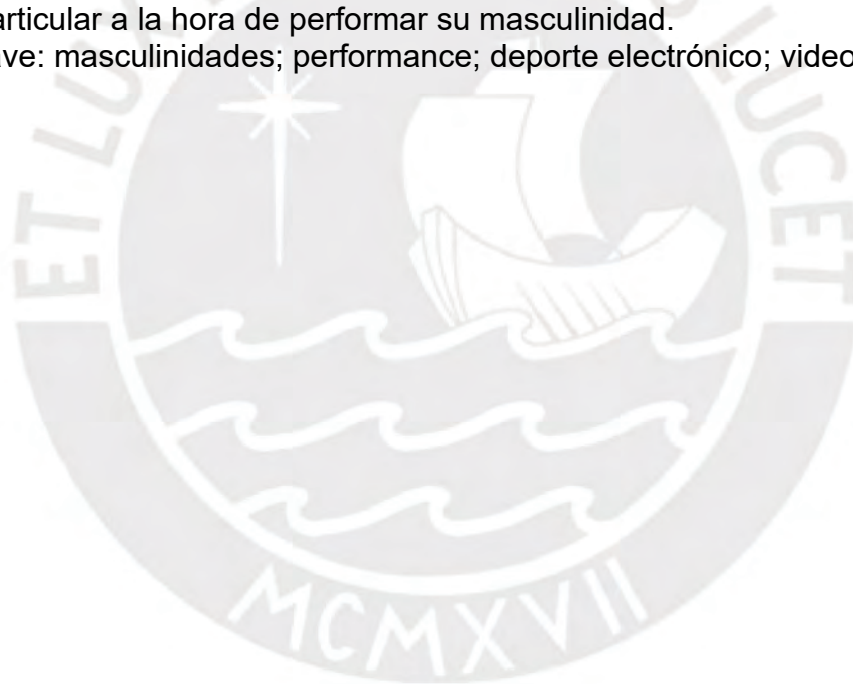


Resumen

Esta tesis se aproxima al nuevo y creciente universo de los deportes electrónicos desde una perspectiva de género que permite ahondar en cómo se construyen masculinidades a través de la práctica profesional de un videojuego. Para esto realicé una etnografía digital de 8 semanas trabajando con equipos y jugadores que se dedican profesionalmente al videojuego Dota 2 en Perú. Utilicé como punto de partida los conceptos de juego, performance y masculinidades, con un enfoque bourdieuano que permita aproximarse a este universo como un campo social.

Los hallazgos indican que este espacio construye una masculinidad que valora el sacrificio y la agresividad dentro del juego. La forma de sobresalir como jugador y tener la oportunidad de dedicarse a este juego profesionalmente es a través de una performance agresiva que no busque únicamente ganar las partidas, si no humillar a los enemigos para establecerse como mejor jugador y, a su vez, como más o mejor hombre. Por otro lado, una vez que se ha logrado la profesionalización, se exige un alto nivel de sacrificio a costa de la salud física y mental de los jugadores, siguiendo un discurso de épica emprendedora que transforma las desventajas estructurales a las que se enfrentan los jugadores en obstáculos que deben ser superados con tenacidad y creatividad. Por último, es importante mencionar el rol de cuidador que ocupan los jugadores que se dedican al rol de soporte y cómo esto los ubica en una condición particular a la hora de performar su masculinidad.

Palabras clave: masculinidades; performance; deporte electrónico; videojuegos.



Índice

Introducción	1
1. Estado de la cuestión:	8
1.1. Juego:	8
1.2. Deporte:	13
1.3. Videojuego:	16
1.4. Deporte electrónico:	17
1.5. Dota 2:	18
2. Marco teórico:	20
2.1. Juego:	20
2.2. Deporte electrónico:	22
2.3. Masculinidades:	24
2.4. Performance:	27
2.5. Épica emprendedora:	30
2.6. Campo, capital simbólico y habitus:	31
3. Metodología:	34
3.1. Actores:	35
3.2. Métodos:	38
3.2.1. Observación:	38
3.2.2. Observación participante:	38
3.2.3. Entrevistas:	39
3.2.4. Experiencia propia:	40
3.3. Plataformas:	41
3.3.1. Discrod:	41
3.3.2. Liquipedia:	43
4. Experiencia de campo	45
5. Estructura competitiva	58
6. Capitales y masculinidad	71
Conclusiones	83
Referencias bibliográficas	87
Anexos	91



Índice de figuras

Figura 1: Mapa del campo de juego Dota 2	4
Figura 2: Diagrama estado de la cuestión	8
Figura 3: Diagrama tipología del juego.	28
Figura 4: Diagrama de flujo de participantes en el estudio	36
Figura 5: Tipología de los participantes	37
Figura 6: Croquis Discord	41



Introducción

Como hacen ver Norbert Elias y Eric Dunning (1986), los deportes han sido un bastión masculino que acompaña al mundo occidental desde, por lo menos, la antigua Grecia. Pero, como también señalan los autores, su forma, sus reglas, su tolerancia de la violencia, así como sus participantes son características sujetas al cambio histórico. A partir de la década de los 90 nos encontramos con un fenómeno nuevo para el mundo del deporte, la deportificación de los videojuegos.

Los videojuegos suponen un reto para el estudio clásico del deporte, principalmente porque no cumplen con uno de sus criterios base: la demostración de habilidad física. Sin embargo, eso no ha detenido el continuo crecimiento de la escena profesional de videojugadores que se engloban bajo el término deporte electrónico, o *esport* en inglés.

El Perú no es ajeno a este proceso y aunque hay una serie de videojuegos que han desarrollado su escena competitiva local, ninguno se compara al éxito que el país ha tenido internacionalmente en Dota 2.

Perú fue el segundo país, después de Rusia, con más representantes en el The International 13 (2023), evento internacional más grande e importante del año, con 15 jugadores peruanos compitiendo al más alto nivel. Además de esto tenemos que en el 2023 uno de los cuatro eventos internacionales más importantes fue realizado presencialmente en la ciudad de Lima, por la relevancia y magnitud de los seguidores del juego en esta ciudad. El evento se llamó Lima Major y tuvo una buena acogida por el público peruano.

Por otro lado, tenemos el caso de los juegos panamericanos de Santiago 2023, primera edición en tener un segmento de deportes electrónicos, donde tanto la selección peruana masculina como femenina de Dota se hicieron con la medalla de oro en sus respectivas categorías. Sedimentando a Perú como el país más fuerte de la región.

Para la problematización y la relación con las masculinidades hay que abordarla comprendiendo que los juegos son un espacio importante de socialización (Aizecang,

2005), al igual que el deporte, que ya es comprendido por la sociología como “un espacio privilegiado para la construcción social de la dominación masculina” (García et al., 2017, p. 31). Se propone entonces abordar el caso de Dota 2 desde una perspectiva del juego y su aspecto lúdico, pero también tomando en cuenta el hecho de que para los jugadores en cuestión este ha pasado a ser tratado como un deporte (Flores, 2018). Así, se convierte en un espacio privilegiado para estudiar la construcción de masculinidades, debido a que es un espacio de socialización entre pares (Fuller, 1997), pero también por el fuerte componente de disciplinamiento del cuerpo (García et al., 2017), que, junto con el juego de capitales simbólicos, contribuye a la construcción de un habitus masculino específico (Bourdieu, 1998), expresado en la performance de los jugadores tanto dentro como fuera del juego.

a. Preguntas:

Es en torno a esto que surge la pregunta principal, que luego se desagrega en dos subpreguntas que permiten abarcarla por partes:

¿De qué manera el espacio competitivo de Dota 2 construye masculinidades?

- ¿Cómo se construye el capital simbólico para el espacio competitivo de Dota 2?
- ¿Cómo se ponen en juego las masculinidades de los jugadores de un equipo profesional en sus performances dentro y en torno al videojuego Dota 2?

La primera subpregunta surge de la relación a que Dota es un espacio principalmente masculino (Rogstad, 2021). Aun cuando está incrementando la presencia femenina, ha sido un juego dominado por hombres desde que se creó. Bourdieu propone que la dominación masculina es el paradigma base de todas las relaciones de dominación, y que está basada en la capacidad de hombres de tener poder sobre otros hombres (Bourdieu, 1998; Echegollen, 2021). Es por esto que para entender cómo se construyen masculinidades en este espacio de dominación masculina es necesario mapear cuáles son las reglas de juego de esta dominación, determinadas por lo que les confiere a los individuos poder o reconocimiento, que Bourdieu comprende como capital simbólico (1994). Es así que esta pregunta podría entenderse como ¿cómo se obtiene poder?

Pasando a la segunda, esta consiste en cómo se ejerce el poder, en este caso, cómo se performa, se negocia y se pone en cuestión la masculinidad de los chicos. Como veremos en el marco teórico, planteo ver el espacio competitivo como un campo en el que la masculinidad está en juego constantemente. Además de esto, mi foco de investigación serán las acciones llevadas a cabo por los jugadores tanto dentro como fuera del juego. A través de su humor, sus decisiones sobre cómo ganar partidas, su forma de aproximarse a sus compañeros, entre otras formas de performance, podré entender cuáles son las estrategias que utilizan tanto para reforzar sus masculinidades como para cuestionar las del resto de chicos con los que interactúen.

b. Breve introducción a Dota 2:

Dota es un videojuego de estrategia en tiempo real, lo que significa que las acciones de cada equipo son realizadas simultáneamente. En contraste a lo que podría ser un juego por turnos como Monopolio, Dota se asemeja más al fútbol, dónde constantemente los 22 jugadores están realizando acciones que influyen el desarrollo del juego.

El juego consiste en que dos equipos de 5 personas se enfrentan entre sí para ver quién logra destruir la base enemiga primero, específicamente la estructura ubicada en el centro de la base, el “ancient”.

Los dos equipos están distribuidos en lados opuestos de un mapa cuadrado, dividido diagonalmente de forma simétrica. Esta simetría, sin embargo, no es regular. Lo que ocasiona un desbalance en el territorio de cada equipo. Mientras que el equipo de la izquierda, llamado Radiant, tiene más territorio del lado inferior del mapa, el equipo Dire tiene más del lado superior del mapa.

Los ancients están resguardados tras una serie de estructuras que deben ser destruidas antes de poder acceder a la base enemiga. Ambas bases están conectadas por tres carriles donde están distribuidas las estructuras, como se puede ver en el mapa a continuación:

Figura 1
Mapa del campo de juego Dota 2



Fuente: VidaExtra (2018)

El carril que toca la esquina superior izquierda se conoce como “superior”, el del medio “central” y el de abajo “inferior”. Con esto se conforma el campo de juego, estos tres carriles y el espacio ubicado entre ellos, llamado jungla. La distribución básica de los jugadores en el mapa es de dos jugadores en el carril superior, uno en el carril central y dos en el inferior.

Para lograr llegar al ancient enemigo los jugadores deben derribar las estructuras ubicadas en los carriles. Destruir todas las estructuras de un solo carril es suficiente para llegar al ancient enemigo y ganar la partida. Por lo que todos los carriles deben ser defendidos con la misma intensidad.

A medida que se van consiguiendo objetivos e intercambiando asesinatos entre los equipos, los jugadores van obteniendo oro y experiencia. Con el oro los jugadores pueden comprar objetos en una tienda dentro de la partida. Estos objetos ofrecen estadísticas como daño, resistencia, velocidad o habilidades nuevas; sirven para hacerse más fuertes y tener más posibilidades de imponerse por sobre el otro equipo. La experiencia, por su lado, mejora las estadísticas y habilidades básicas del

personaje, por lo que cumple una función similar. Es importante tomar en cuenta que el oro, la experiencia y los objetos adquiridos son reiniciados cada vez que inicia una nueva partida, por lo que estas son independientes entre sí. Siempre se empieza la partida en nivel uno, sin objetos y con una cantidad de oro igual para todos los jugadores.

Antes de empezar cada partida los jugadores deben escoger un personaje para utilizar. Al momento de mi investigación existen 124 personajes distintos en Dota 2, cada uno con características específicas y por lo menos cuatro habilidades básicas diferentes. La selección de personajes y construcción de equipo resulta clave para obtener una victoria, pues es importante lograr cierta armonía o sinergia entre los personajes. Debido a que cada personaje sea tan particular se entiende que cada uno tiene una utilidad o una forma de jugarse específica, pero es posible agruparlos de acuerdo a los roles que cumplen en la partida, de la misma forma que en el fútbol uno puede diferenciar entre delanteros o defensas, tomando en cuenta que cada uno tiene tareas y habilidades distintas. En Dota existen categorías como “HC” (hard carry) o tanque, que hacen referencia al papel que tendrá el personaje, y el jugador, en la partida. Por ejemplo, HC se utiliza para denominar al encargado de hacer la mayor cantidad de daño posible, mientras que tanque hace referencia a quien debe encargarse de poder resistir la mayor cantidad de daño sin morir.

Con esto claro la comunidad de Dota armó un esquema para distribuir los roles y permitir que los jugadores puedan especializarse en un rol que agrupe cierta cantidad de personajes.

El nombre de los roles va del 1 al 5 y a continuación explico en qué consiste cada uno:

- 1: También conocido como HC, es quien está encargado de hacer la mayor cantidad de daño posible, con la desventaja de que es quien resiste la menor cantidad de daño. Es a quien debe facilitarse que obtenga la mayor cantidad de oro posible para que consiga rápidamente objetos que le permitan hacer el daño necesario. Su principal objetivo es buscar cómo obtener la mayor cantidad de oro y experiencia en el menor tiempo posible. Su posición en el mapa depende de en qué equipo esté, puesto que la “senda segura” cambia de

acuerdo al lado del mapa. Para los dire (equipo de la esquina superior derecha) la senda segura es la superior, mientras que para los radiant (equipo de la esquina inferior izquierda) es la inferior. El 1 siempre se embarca a la senda segura.

- 2: Este rol está basado más en la ubicación geográfica del mapa, puesto que es el encargado de resguardar la línea central. También está encargado de hacer daño, por lo que es el segundo con mayor prioridad para conseguir oro. Pero lo especial de este rol es que, debido a su posición central está en constante interacción con el equipo enemigo y los otros carriles. Habilidad importante de un 2 es que sepa moverse en el mapa buscando oportunidades para sus aliados, no solamente buscando oro y experiencia, sino también iniciar combates favorables para su equipo.
- 3: También conocido como “Offlane”, está encargado de enfrentarse al HC enemigo, esto significa, como veremos con los roles 4 y 5, que está la mayor parte del tiempo jugando uno contra dos. Además, va en el carril conocido como “lateral”, que a diferencia de la senda segura es la más vulnerable a emboscadas. Esto lo pone en la situación de acceso a poco oro y experiencia ya que debe jugar cuidadosamente. Por lo que es en este rol donde se desenvuelven personajes que puedan resistir daño y sean autosuficientes.
- 4: Este es el primer rol de soporte y se conoce como “soft support”. Este comparte carril con el Offlane, pero no lo acompaña todo el tiempo, su rol es buscar oportunidades para el equipo en todo el mapa. Para esto los personajes de este rol suelen tener la capacidad de moverse rápidamente por el mapa y formas de aturdir o incapacitar a los enemigos, con el propósito de buscar peleas favorables para su equipo mientras que impide que los enemigos lleven a cabo sus propios planes. Para esto, junto con el 5 deben asegurarse de tener un buen control del mapa.
- 5: Por último, tenemos al “hard support”. El rol de este jugador es principalmente defender al 1 o HC, lo acompaña en la senda segura y se asegura de que pueda obtener oro y experiencia sin interrupciones. Suelen ser personajes con escudos y curaciones o que, al igual que los personajes 4, tengan formas de aturdir o incapacitar a los enemigos, con el propósito de impedir que maten a sus aliados.

Es importante señalar que estos roles son más en referencia al jugador que al personaje, puesto que un mismo personaje puede ubicarse en distintos roles de acuerdo al ambiente en el que se encuentre. Por ejemplo, un personaje como Lina, puede jugarse como 2, pero de ser necesario seleccionar otro personaje para ese rol, Lina puede pasar a ser utilizada por el 4, cumpliendo el rol de soporte para esa partida en específico.

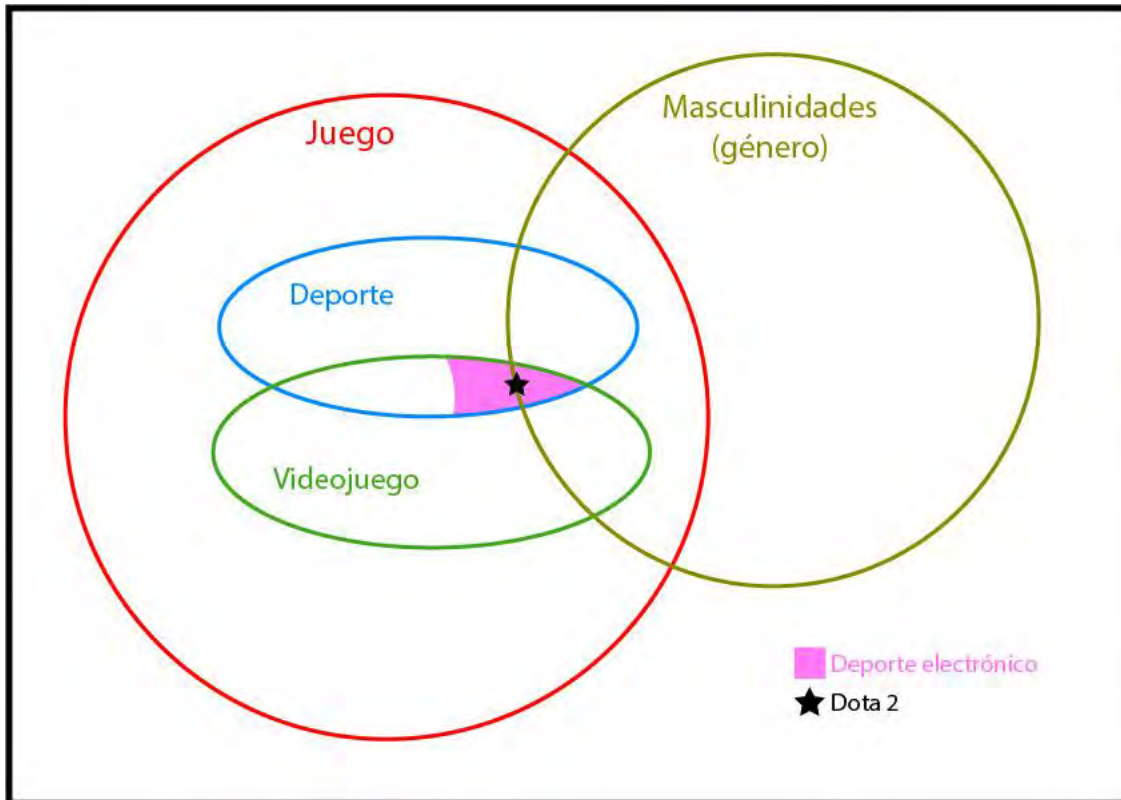


1. Estado de la cuestión:

Para el estado de la cuestión elaboré una especie de diagrama de Venn que orientará mi redacción, pero creo que también puede orientar la lectura:

Figura 2

Diagrama estado de la cuestión



Fuente: Elaboración propia

Quisiera explicar cómo voy a aproximarme a los estudios de género y masculinidades. Voy a utilizar estos conceptos como un enfoque, por lo que los he desarrollado más específicamente en el marco teórico. Para el estado de la cuestión la forma en la que hacen presencia es cuando se cruzan con el resto de conceptos. Así, veremos primero una introducción a cada uno de los otros conceptos por sí mismos, para luego hablar sobre los trabajos que abordan este ámbito desde una perspectiva de género.

1.1. Juego:

Sobre el concepto de juego hay cuatro grandes trabajos que me gustaría mencionar que han aportado a cómo se estudia el juego desde las ciencias sociales y en específico la antropología.

El primero sería *Homo ludens* de Huizinga, publicado originalmente en 1938. Su definición de juego se utiliza hasta hoy en día, es bastante completa y resalta

aspectos fundamentales del juego como la seriedad con la que se desempeña y la paradoja entre su profunda relación con las reglas, pero al mismo tiempo una acción fundamentalmente voluntaria y libre.

En este trabajo Huizinga (1938) reflexiona sobre la relación que existe entre el juego y la cultura, buscando diferenciarse de los trabajos que lo hacían desde la biología o la psicología. Explora las similitudes entre los rituales y los juegos, proponiendo que en ambos hay una serie de roles a cumplir que deben ser interpretados con suma seriedad a través de un “hacer como si” que es solemnemente respetado por todos los integrantes. A los rituales termina por llamarles juegos sacros y los ubica como parte importante, pero subordinada, de la categoría juego.

Es importante que el autor recurre a referencias etnográficas para su trabajo. Referencia tanto a Boas como a Malinowski y se expresa en cómo el potlatch y el kula son un entramado de reglas que tienen vigencia en un tiempo y espacio pre establecido, que no tienen consecuencias de producción de riqueza material más allá de lo simbólico, por lo que finalmente pueden ser categorizados como juegos. Sin embargo, más allá de esta relación y lo fructífero que es el juego para las sociedades a través del arte, el deporte, el lenguaje o los juegos sacros, la propuesta final de Huizinga es que la cultura surge del juego. Esto lo propone, principalmente, porque el juego va más allá de la cultura y también más allá del ser humano. En la capacidad de representación del juego se encontró una forma de transmitir conocimiento que, según Huizinga (1938), permitió el desarrollo de grupos que compartieran narrativas en común y, a través del mismo, mecanismos para reflexionar sobre ellas. Esta idea nos permite ver que Huizinga posiciona al juego como un factor fundamental de la cultura y también como un agente de cambio. Más allá de si la cultura haya surgido o no de esta forma, quería traer esta idea para establecer lo fecundo que resulta el juego cuando lo tomamos como un vehículo cultural.

Caillois (1986) parte del trabajo de Huizinga (1938), pero profundiza en los aspectos más prácticos del juego. Hace énfasis en el aspecto reglado del juego, estableciendo dos polos. El primero sería donde se desdibujan las reglas (*paidia*), el segundo donde se limita la libertad y la invención, para priorizar reglas rígidas (*ludus*). El autor propone que es entre estos dos polos que se ubican los distintos tipos de juego, debido a que la tensión constante entre el impulso creativo y la necesidad de reglas es una de sus características fundamentales.

Para él el juego consiste en una realidad reglamentada que reemplaza temporalmente a la anarquía natural, generando situaciones aparentemente ideales donde los participantes se encuentran en una igualdad de condiciones que les permite demostrar sus habilidades físicas o estratégicas según lo que se esté jugando (Caillois, 1958). En el caso de los jugadores la situación ideal es que todos tengan posibilidades de ganar y que empiecen el concurso en una igualdad absoluta que no se vea afectada por el mundo exterior al juego. En el caso de la audiencia podríamos recurrir a Turner para explicar como un entorno ritual establece a los espectadores como iguales en un estado de *communitas* (1969). Cuando alguna de estas características es corrompida se pierde el encanto del juego. Es por esto que los encuentros deportivos excesivamente desiguales no resultan interesantes de ver, o por lo que nos disgusta que un encuentro competitivo esté arreglado de antemano, excepto en la lucha libre, que enfatiza más el espectáculo que la competencia.

Caillois menciona el aspecto pedagógico del juego, en la medida que propone que cada juego desarrolla alguna habilidad física o intelectual (1958). Es interesante es que las posibilidades de estas características a desarrollar sean el vigor, la resistencia, la vista penetrante, el espíritu metódico y el ingenio, que comúnmente están asociadas a la masculinidad. También menciona la flexibilidad y el tacto sutil, características que podrían interpretarse como femeninas, pero, como veremos en el apartado de deporte y con los siguientes autores, el juego parece estar más relacionado a expresiones masculinas.

El siguiente autor sería Geertz (1973), quien utiliza el concepto de “juego profundo” en su análisis de las riñas de gallos balinesas. Este trabajo es una de las etnografías más famosas en torno a un juego e incluye descripciones que revelan cómo éste está relacionado con dimensiones como lo sagrado y lo profano (Geertz, 1973). Geertz no utiliza un marco teórico de juego como el propuesto por Huizinga o Caillois, sin embargo, es una etnografía que resulta importante para el desarrollo de los estudios sobre lo lúdico.

Geertz menciona las características principales del juego como el entramado de reglas, el espacio delimitado, la temporalidad específica y la importancia de lo que está en juego, desarrolladas por Huizinga (1938) y Caillois (1958), pero añade la dimensión simbólica de cómo los balineses se relacionan con los gallos. Explica que hay una identificación simbólica de los gallos como imagen fálica. “En la riña de gallos, el hombre y la bestia, el bien y el mal, el yo y el ello, la fuerza creadora de la

masculinidad excitada y la fuerza destructora de la animalidad desencadenada se funden en un sangriento drama de odio, crueldad, violencia y muerte” (1973, p. 345). Podemos ver que la riña de gallos es interpretada como una demostración masculina que termina por ser un conflicto sangriento y destructor. Nuevamente el juego se relaciona con la esfera masculina, aunque esta vez centrada en los gallos que, de forma simbólica, representan a los hombres. Esto se hace evidente con las metáforas de gallos que los balineses utilizan para explicar las situaciones en las que se puede encontrar un hombre. Por ejemplo: “Un hombre tacaño que promete mucho y da poco es comparado con un gallo que, sujetado por su cola, se abalanza contra otro sin llegar a entablar combate con él” (Geertz, 1973, p. 343). Geertz propone que estas asociaciones componen la moral cotidiana de lo masculino, por lo que se formula una doble relación en la que la masculinidad está relacionada a cómo actúan los gallos, pero el actuar de los gallos está condicionado a cómo los hombres los crían. Relación que se puede apreciar cuando el autor menciona que les insertan pimienta en el pico y el ano para hacerlos más bravos (Geertz, 1973). Así el juego funciona como forma de construir una narrativa que sostiene las normativas sociales, siguiendo a Callois (1958), como forma de ordenar la anarquía natural. No es gratuito que los balineses consideren necesario llevar a cabo riñas de gallos antes de los eventos religiosos para que estos se desarrollen correctamente, puesto que, siguiendo a Huizinga (1938), se trata de jugos sacros.

Posteriormente Appadurai (1995) realiza un trabajo centrado en el cricket de la India que representa muy bien la forma como son estudiados los juegos y los deportes hoy en día. Su texto resulta innovador en cuanto da un giro hacia la relación entre el juego y la modernidad, incluyendo temas como la migración de los jugadores, la movilización e interacción de los equipos local e internacionalmente, y el potencial civilizatorio que se consideraba que tenían los juegos en favor de los proyectos coloniales (Appadurai, 1995). El autor menciona que el cricket fue considerado por algunos ingleses como una forma de civilizar a la población de la India, por lo que se fomentó la participación de los locales en el juego. Esto resultó beneficioso tanto para los equipos ingleses como para los locales. Por un lado, abrió una oportunidad a los locales de movilización social y movilización física, logrando incluso migrar al Reino Unido y que se escriban biografías sobre ellos. Esta perspectiva más estructural será retomada en el apartado de deporte. Pero la forma como Appadurai encuentra una

relación entre el juego y la masculinidad es a través del nacionalismo y la expresión viril que se desarrollaba simbólicamente en el campo de juego (Appadurai, 1995).

Otro rubro en el que la investigación sobre el juego ha sido fructífera es en la educación y la psicología. Aizecang (2005) menciona que psicólogos importantes, como Piaget y Vygotsky, le dieron un rol fundamental al juego en los entornos de aprendizaje. Explicar cómo el juego favorece el aprendizaje se aleja del tema de estudio antropológico. Lo importante es que el juego es un espacio favorable para aprender no sólo cómo jugar y, como menciona Callois (1958), adquirir habilidades intelectuales o físicas, sino que también enseña aspectos importantes de socialización (Aizecang, 2005). Vygostki elabora un sistema de progresión lineal que culmina en el *juego de regla* (en Aizecang, 2012). El juego para este psicólogo es inherentemente educativo, y lo particular de los juegos de regla es que “facilitan la apropiación de comportamientos y saberes sociales” (Aizecang, 2005, p. 56). Así el niño, o en el caso de mi investigación el joven, a través del juego no solo aprende a jugar el juego en cuestión, sino que es un proceso en el que se interiorizan formas de relacionarse con un mundo reglado. Estos mundos reglados pueden ser otros juegos, pero también pueden ser las normas sociales, que al igual que en los juegos solo existen porque quienes las siguen están dispuestos a respetarlas (Callois, 1958).

Los juegos de rol resultan un caso interesante puesto que toman distancia de los juegos de competencia, acercándose más a lo que sería un juego de imitación o una obra de teatro. En este tipo de juegos no hay un ganador en sí, sino que se trata de que los jugadores interpreten un personaje construido por ellos o ellas mismas y que cooperen con el resto de jugadores para cumplir tareas específicas. Así se trata más de una aventura cooperativa al estilo Señor de los anillos, que una competencia. Pérez, García y Ramón elaboran un trabajo sobre este tipo de juego en el que se preguntan si es que los roles de género externos al juego se logran insertar en el juego y moldear la experiencia de los y las jugadoras (2010). El artículo explica que en efecto en un principio este tipo de juegos tomaba como referencia los roles de género tradicionales, por lo que los personajes femeninos solían ser construidos como secundarios, dedicados al cuidado y al servicio del protagonista masculino. Sin embargo, proponen que esto ha ido cambiando a medida que incrementa el número de jugadoras y el activismo realizado por las mismas. Ahora las narrativas que orientan el juego admiten la posibilidad de personajes femeninos protagónicos. Sin embargo, como veremos también más adelante, los jugadores masculinos se sienten inclinados

a interpretar personajes que les permitan cumplir su fantasía masculina y lo mismo en el caso de las mujeres. Aunque la posibilidad de transgredir los roles de género tradicionales exista, los jugadores se ven inclinados a cumplir con sus respectivos mandatos de género.

Sería importante considerar en qué medida este proceso se replica en entornos competitivos como el que rodea a Dota 2. A partir de la creciente presencia femenina en el juego tanto de forma casual como profesional también han surgido movimientos que buscan activamente fomentar el acceso del público femenino, por lo que podría darse un proceso similar al de los juegos de rol.

1.2. Deporte:

La sociología llegó antes que la antropología al estudio del deporte. Lo podemos ver claramente con la creación del International Committee for the sociology of sport en 1966 (García et. Al, 2017). La antropología formo en 1974 The association for anthropological study of play, pero es importante notar que esta asociación utiliza la palabra “play” (juego/jugar) y no “sport” (deporte), puesto que nuestra disciplina estaba centrada en los juegos que Carter (2002) llama deportes indígenas o no capitalistas.

Este autor realiza una breve genealogía de cómo han evolucionado los estudios sobre el deporte desde la antropología. En un primer momento la preocupación principal era la de legitimar al deporte como campo de estudio importante. Es después que se preocupan de las relaciones estructurales de la colonización, globalización, el género y las relaciones de poder en general (Clevenger, 2020). El principal cambio de enfoque que encuentra Clevenger (2020) es que en el primer libro de antropología del deporte (Blanchard y Cheska, 1985) se buscaba crear formas de estudiar el deporte desde la antropología, pues buscaban legitimarlo como tema de estudio. Sin embargo, en el nuevo libro también llamado antropología del deporte, el deporte es utilizado como vehículo de acceso para estudiar género, raza, clase, globalización, derechos, etc. (Besnier y Brownell, 2012; Besnier, Brownell y Carter, 2018), tal como pudimos ver en Appadurai (1995). Es a partir de este último enfoque que elaboro mi proyecto, tomando al juego no como un producto para analizar en sí mismo, sino como una forma de acceder a las masculinidades que se están construyendo en torno a esta nueva forma de entretenimiento para la juventud peruana.

Por el lado de la sociología tenemos el clásico trabajo de Norbert Elias y Eric Dunning: Deporte y ocio en el proceso de la civilización (1986). Este libro explora cómo

se ha transformado el deporte a lo largo de la historia y cómo se ha relacionado con el proceso de civilización. La propuesta de Elias (Elias y Dunning, 1986) es que el deporte pasa a ser lo que conocemos ahora como deporte porque fue la forma que encontró la sociedad inglesa de desarrollar eventos públicos violentos controladamente. Así, los deportes servirían como forma controlada de violencia que permiten “prolongar el placer puntual de la victoria en el remedo de batalla que es un deporte” (Elias y Dunning, 1986). Esto debido a que el proceso civilizatorio inglés redujo su tolerancia a la violencia y aumentó la presión sobre el autocontrol individual. Restringiendo la expresión emocional al espacio privado o a estos eventos que permiten una especie de catarsis emocional que ayude a que los individuos puedan distensar su autocontrol brevemente, con el objetivo de que el resto del tiempo puedan soportar las presiones sociales.

Otro trabajo que me gustaría mencionar es el de Wacquant (2000) sobre boxeo. Me parece un trabajo importante porque este trabajo originalmente estaba enfocado en la realidad cotidiana de un gueto americano, pero por casualidad terminó siendo desarrollado en base a la experiencia del autor como parte de un gym de boxeo. Utilizando una metodología etnográfica de observación participante Wacquant se convirtió en un boxeador aficionado que llegó a competir, esto le permitió recaudar una cantidad considerable de notas de campo y experiencias que posteriormente le permitirían redactar un texto que tratara tanto de la realidad cotidiana de un gueto americano como de la experiencia pugilística (2000). De los aspectos más importantes me parece la relación entre la calle y el gym, puesto que Wacquant (2000) muestra como muchos de los boxeadores afirman que si no fuera por la disciplina y la exigencia del entrenamiento ellos habrían acabado en la calle robando autos o siendo parte de una pandilla. Esto guarda estrecha relación con el proyecto civilizatorio del que Elias (Elias y Dunning, 1986) propone que los deportes son parte. No me parece coincidencia que el propio Elias (Elias y Dunning, 1986) hable sobre el box y de cómo este fue apropiado por las clases más acomodadas inglesas, describiendo el proceso por el cual se modificaron sus reglas, se restringieron sus movimientos y se mejoró el equipamiento, todo con el propósito de controlar la violencia y cuidar a los especialistas.

Otro aspecto importante de Wacquant (2000) es cómo incorpora el concepto de habitus para hablar de la aprehensión de movimientos directamente al cuerpo, pero relacionándolo con la forma como los boxeadores se desenvuelven dentro y fuera del

ring. Aspectos como tener un saludo específico, utilizar cierta vestimenta, entre otros, terminan por ser prácticas que distinguen a los boxeadores, generando un habitus pugilístico que debe ser respaldado con el desempeño en el ring (Wacquant, 2000).

En el caso peruano tenemos la tesis de Campana (2016) que trata sobre capital simbólico y liminalidad en un equipo de fútbol de Cusco. Esta tesis es importante puesto que ayuda a comprender las dinámicas internas de un equipo y algunas de las precariedades que se tiene en el sistema deportivo peruano.

Dunning también escribe sobre el deporte y su relación con la masculinidad (Elias y Dunning, 1986). Propone orientar las investigaciones sociológicas hacia investigar “la naturaleza patriarcal del deporte moderno y el papel que éste pueda representar en el mantenimiento de la hegemonía masculina” (Elias y Dunning, 1986, p. 324). En el texto concluye que, aunque los deportes son efectivamente un refuerzo que ayuda a mantener la hegemonía masculina, estos lo hacen de forma secundaria a las estructuras de interdependencia entre los sexos o al reparto de poder.

Después tenemos el trabajo de Michael Messner (1989) que cruza género, clase, raza y deporte. Este trabajo se basa en trayectorias de vida de hombres norteamericanos que en algún momento de su vida se identificaron como deportistas, hayan perseguido una carrera profesional o no. De los hallazgos más importantes es el hecho de que el nivel de ingresos, relacionado íntimamente con el aspecto racial, determinaba cómo los hombres se aproximaban al deporte. Los hombres blancos de clase media habían abandonado el deporte después de haber terminado la preparatoria para dedicarse netamente a su carrera profesional, sabiendo que el deporte solo se trataba de una opción de vida y que esta no era de las mejores. Pero, para los hombres afroamericanos, coincidentemente pobres, el deporte no se trataba de una opción más, sino que era la opción que encontraban para obtener reconocimiento social en la escuela. Esto los llevaba a descuidar su desarrollo académico, privilegiando horas de práctica deportiva, lo que muchas veces era avalado por la escuela. Por lo que terminaban privilegiando perseguir una carrera deportiva después de la escuela por sobre la profesionalización en otros rubros.

Por su lado Connell (1995), a diferencia de Dunning (Elias y Dunning, 1986), ve en el deporte un medio donde se transmiten los ideales de lo que ella considera la masculinidad hegemónica. Si bien en su libro Masculinidades (Connell, 1995) el tema central no es el deporte, le es imposible no volver a él recurrentemente. Una de las formas como lo utiliza es cuando lo relaciona con el desempeño físico, característica

de la cual depende la masculinidad, y debido a que el primero es insostenible a lo largo de toda la vida, la masculinidad termina por estar condenada a perderse eventualmente. Otro momento es cuando habla de cómo las narrativas que se construyen en torno a los deportistas exitosos ayudan a legitimar la dominación masculina (Connell, 1995).

En el caso peruano tenemos dos trabajos sumamente importantes. El primero es una tesis sobre masculinidades en machiguengas en torno al fútbol (Massa, 2012). Esta tesis es importante como ejemplo de construcción de masculinidades en entornos deportivos, por el hecho de ser elaborada en un contexto amazónico y un deporte físico no está tan directamente relacionada con esta investigación, pero fue importante como referente de cómo acceder y observar la forma en la que se expresa la relación entre el juego y la masculinidad en el trabajo de campo (Massa, 2012).

El otro trabajo se desarrolla en torno al vóley callejero organizado por comunidades queer (Pérez, 2020). Lo más relevante de este trabajo resulta cómo el autor analiza el uso del lenguaje como una forma de buscar ocupar el espacio legítimamente. Esto puesto que los jugadores, por ser personas queer, en el día a día están expuestas a sufrir violencia en la calle de la que posteriormente se apropian a través del juego.

También tenemos trabajo que explican cómo el deporte es una forma de mantener el sistema binario de género (Besnier et. Al, 2012) a través de sistemas como el olímpico que no es ajeno a escándalos internacionales con respecto a las personas trans o incluso desbalances hormonales. El deporte es un espacio particularmente hostil contra las disidencias sexuales y de género, puesto que, como ya mencioné, resulta un espacio privilegiado para establecer y mantener la dominación masculina (García et al., 2017).

1.3. Videojuego:

Los estudios sobre videojuegos en general que encontré se centran principalmente entorno a la producción. Es el caso de la tesis de maestría de Hidalgo (2019) que explora el circuito de desarrollo de videojuegos en Perú. Pero también hay trabajos que combinan esto con las relaciones de poder internacionales. Es el caso del libro Videogames and the Global South (Penix-Tadsen, 2019), que explora cómo el sur global ha desarrollado un estilo de producción mucho más independiente y precaria de acuerdo a sus capacidades económicas y de difusión. El consumo de

videojuegos, al igual que muchas otras formas de producción cultural es dominado por productos del norte global, como lo es Dota 2.

También es importante mencionar el impacto que tuvo la pandemia en el mercado de videojuegos multijugador online. El texto de Ortiz et al. afirma que a raíz de la pandemia el uso de videojuegos en línea aumentó en un 65% (2020).

Chapetta y Barth retoman lo que vimos en juego para aplicarlo al videojuego World of Warcraft (2020). Encontraron que en efecto las mujeres se veían inclinadas a utilizar personajes femeninos y a especializarse en los roles de apoyo, pero, además, que su motivación principal para jugar era la de socializar, mientras que la de los jugadores varones consistía en aspiraciones más competitivas.

Por otro lado, estudios como el de Hutchinson (2007) revelan que los videojuegos pueden ser una oportunidad de transgredir los roles de género, puesto que, al igual que los juegos de rol, te permiten tener una experiencia interactiva desde la perspectiva del sexo o género opuesto. Sin embargo, esta oportunidad resulta limitada si tomamos en cuenta que a medida que una industria crece se ve obligada a acomodarse a los roles de género que se conciben como aceptables para la mayoría de los posibles consumidores (Jaggi, 2014). Lo que ha generado que las narrativas que se presentan en el medio sean las que pueden satisfacer fantasías masculinas que consisten en establecer poder y dominancia (Ruiz y Molina, 2020; Santoniccolo et al., 2023), dado que aún son hombres los mayores consumidores de videojuegos. Y si tomamos en cuenta que los videojuegos, por tener un alcance mediático masivo, funcionan como agentes socializadores (Jaggi, 2014) nos encontramos frente a un potencial círculo vicioso que se evidencia con lo resistente que es la comunidad de videojugadores a aceptar los nuevos discursos de igualdad de género y de una representación más inclusiva (Boluk y Lemieux, 2017).

1.4. Deporte electrónico:

En cuanto a deporte electrónico es necesario mencionar a Toykin (2017) y su tesis sobre el contexto competitivo de League of Legends en Lima. Esta tesis es la que me animó a hacer la mía sobre videojuegos, pero también me hizo notar que necesitaba enfocar la investigación metodológicamente hacia los entrenamientos, puesto que siento que le faltó este aspecto.

Por otro lado, tenemos a Flores (2018, 2019) que realizó trabajo etnográfico en Mexico también con respecto a League of legends para hablar sobre las expresiones

de género de los jugadores y también sobre cómo se convierte un videojuego en deporte.

La bibliografía sobre League of Legends es más amplia y explora tanto el espacio competitivo profesional como el casual. Con respecto al segundo, Kou y Gui (2014) elaboran un trabajo sobre cómo los jugadores lidian con tener equipos aleatorios en cada partida que juegan en línea y cómo esto afecta a las interacciones entre ellos. Mencionan que es importante que aprendan a comunicarse y mantener la calma, pero que fácil y rápidamente las interacciones se vuelven agresivas por la frustración que generan los errores y lo difícil que puede resultar humanizar a quienes están detrás de otra pantalla, puesto que no sabes si quiera su nombre, no lo conoces y muy probablemente no te lo cruces de nuevo.

1.5. Dota 2:

Encontré pocos estudios académicos sobre Dota 2, sobre todo en comparación con League of Legends. Pero, como ya mencioné, Dota 2 resulta más relevante para un estudio del espacio competitivo en Perú. Sobre este juego encontré dos fuentes que lo tratan de forma general y otro que lo trata desde una perspectiva de género.

El primer texto trata sobre las interacciones de los jugadores a través del chat de texto implementado como parte del juego, utilizando el caso de jugadores de Filipinas. La propuesta de Envergara (2011) es establecer el enlace entre las prácticas, el discurso y la estructura que se construye en torno a las interacciones sociales dentro del videojuego. El autor afirma que jugar a un videojuego multijugador puede ser entendido como entrar a una subcultura que tiene un discurso propio y que esto requiere que los individuos ajusten sus prácticas al discurso específico que se maneja en el juego en cuestión (Envergara, 2011). Esto implica la forma de comunicarse, las palabras a utilizar e incluso las valoraciones que se tienen de un personaje o una estrategia.

El segundo trabajo consiste en cómo este videojuego afecta el estado de ánimo de los jugadores. En este se afirma que el videojuego Dota 2 genera una actitud agresiva por parte de los jugadores no solo dentro del juego hacia otros jugadores, sino también después de la partida con quienes le rodean (Mora, Valverde y Valle, 2020). Las autoras afirman que este tipo de videojuegos violentos genera irritabilidad, tensión y una conducta más agresiva sin importar el resultado de la partida, es decir, aunque ganen. Esto debido a la negatividad y la frustración que surgen de los errores en un contexto de alta presión, lo que lleva a las personas a ser agresivas entre ellas

a través de los canales de comunicación implementados en el juego. Uno de los puntos más interesantes fue que el artículo afirma que los videojuegos funcionan como una forma de diversión, pero que con Dota 2 los participantes no lograron divertirse (Mora, Valverde y Valle, 2020). Las autoras lo mencionan con preocupación por la posibilidad de desarrollar una adicción al juego, pero yo quisiera llevarlo por la aparente contradicción que se genera. Huizinga (1938) afirma que los juegos deben ser una actividad voluntaria, Callois (1958) que el momento en el que el juego se vuelve una obligación se vuelve tedioso. Para explicar por qué los jugadores sostienen la voluntad de jugar un videojuego que aumenta su estrés en un 30% en entornos casuales (Mora, Valverde y Valle, 2020) considero que es necesario buscar sus motivaciones fuera de la simple diversión.

Es aquí que entran a tallar las masculinidades con un trabajo que las explora en el entorno casual de Dota 2 (Ang, s.f). Este trabajo encuentra que hay roles en este videojuego a los que se les exige demostrar cualidades masculinas como liderazgo o agresividad, de lo contrario serán criticados y se les considerará como malos jugadores. Este artículo resulta valioso para mi investigación, puesto que se plantea preguntas similares, pero busca resolverlas en el entorno casual del juego. Esto me da pistas de hacia dónde podría dirigirse mi investigación, pero aún quedan abiertas preguntas en cuanto a la profesionalización.

2. Marco teórico:

2.1. Juego:

Retomando lo mencionado en el estado de la cuestión sobre los estudios sobre juego, es importante para la investigación que comprendamos cómo voy a utilizar este concepto como herramienta de análisis.

Como he mencionado, fue Huizinga (1938) quien dio un primer esbozo de la relevancia cultural del juego, proponiendo que este es un aspecto intrínseco de los rituales y, por lo tanto, generador de cultura. Pero, para el marco teórico tenemos que enfocarnos en cómo comprender y analizar la acción lúdica. Presento una cita donde Huizinga (1938) define las principales características del juego:

podemos decir, por tanto, que el juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p.33)

Por su parte Callois (1958) elabora una definición en seis partes:

1. Libre
2. Separado
3. Incierto
4. Improductivo
5. Reglamentado
6. Ficticio

Contrastando ambas definiciones podemos describir en lo que están de acuerdo los autores, en lo que no están de acuerdo y con qué me voy a quedar yo.

Tanto Huizinga (1938) como Callois (1958) proponen enfocar el juego como una acción libre. Esta es la característica base de la acción lúdica y mencionan que el jugar de forma profesional ubica al sujeto más cerca de un trabajador asalariado, alejándolo de su posición como jugador (Huizinga, 1938). Esto fue particularmente útil a la hora de aproximarse a cómo los jugadores entienden su posición de trabajador. Dado que lo que empezó como un entretenimiento terminó por convertirse en su labor profesional, con nuevos retos y responsabilidades.

Sobre la separación con la vida cotidiana Callois dice que “el terreno del juego es así un universo reservado, cerrado y protegido: un espacio puro” (1958, p. 33). El juego debe ser un espacio que venda la ilusión de estar cerrado y completo en sí

mismo. Es sumamente importante que no se vea afectado por fuerzas externas y que todos los involucrados partan de una igualdad de condiciones (Huizinga, 1938; Callois, 1958). Como forma de asegurar estas condiciones debe delimitarse un espacio específico para el juego que está separado de la vida cotidiana. Huizinga propone que el campo de juego es tratado como un espacio sagrado, volviendo a su idea de que lo que conocemos como rituales son juegos sacros. Esto implica que deben ser protegidos con sumo cuidado, por lo que también deben existir límites temporales bien definidos que permitan la transición de la vida cotidiana al juego.

Otro punto de encuentro es que el juego en sí mismo es estéril, ya que no genera ningún producto o retribución monetaria por sí mismo (Callois, 1958). Son efectos secundarios o que rodean al juego lo que puede implicar una ganancia, pero esto es gracias al resultado, es decir, una vez concluido el juego. Para explicar esto Callois utiliza el ejemplo de los juegos de apuestas. En el caso de estos juegos existe efectivamente una ganancia, sin embargo, no se ha producido ningún bien ni capital, lo único de lo que se puede hablar es de una transferencia. El juego en sí mismo no genera algo tangible, tan solo un resultado que si tiene consecuencias concretas sumamente relevantes para los individuos que le rodean es a través de procesos simbólicos o de transmisión de bienes externos al juego.

El último punto de encuentro es la parte estructural del juego, es decir, el entramado de reglas que lo gobierna. Los juicios y los rituales sacros como las misas, funcionan debido a que el espacio y el conocimiento de las reglas de juego nos hacen ver al juez o al sacerdote como personas con autoridad. Huizinga (1938) considera que ambas actividades pueden ser interpretadas como juego, pero no por esto pierden su legitimidad o importancia. Al contrario, debido a la seriedad con la que son llevados a cabo es que resultan trascendentales para la cultura. Los ve como generadores y reproductores de cultura, puesto que, a través de la transmisión de sus reglas, como hemos visto en el estado de la cuestión, van socializando a los individuos (Huizinga, 1938; Callois, 1958; Aizecang, 2005).

Un aspecto de Callois deja de lado es el hacer como si, pero que para Huizinga es la base que permite que las reglas del juego logren ejercer presión sobre los jugadores y por lo mismo funcionen. Es el mecanismo que permite que los juegos sean jugados con suma seriedad y Huizinga utiliza la figura del aguafiestas para demostrar que la ruptura de la ilusión del juego, de este sistema de reglas separado

del mundo aparte, es motivo de mayor frustración que lo podría ser incluso un tramposo que aparenta estar sumergido en el juego.

Aparte de esto, Callois (1958) propone cuatro categorías no excluyentes entre ellas, que se pueden utilizar para clasificar los distintos tipos de juego: competencia (agon), azar (alea), simulacro (mimicry) y vértigo (ilinx). La única dicotomía entre estas categorías sería entre alea y agon, puesto que mientras que el segundo somete el resultado a las habilidades de los individuos enfrentados, el primero la deposita en el azar. Así se ve que en agon tratamos con individuos llenos de agencia, mientras que en alea lo atractivo es el hecho de ser desprovistos de agencia y encontrarse a merced del destino o la suerte (Callois, 1958). Para este trabajo nos vamos a centrar en el tipo agon, puesto que Dota 2 consiste en un juego competitivo donde un duelo de habilidad define a un equipo ganador y uno perdedor. Es decir, los jugadores deben valerse de su habilidad y capacidad de resolver problemas para salir victoriosos por sus propios medios (Callois, 1958).

2.2. Deporte electrónico:

Me parece importante complementar la idea de juego con el concepto de deporte electrónico. En la medida que se cuestione que los videojuegos puedan ser deporte y se considere que no es una dedicación legítima, resulta importante explorar los límites que se están creando entre juego y deporte, o, en este caso, entre videojuego y deporte.

Seth et al. (2016) propone una tabla comparativa donde no solo enumera las características necesarias para que un juego sea considerado un deporte, sino también reserva un espacio donde se pueda confirmar si los deportes electrónicos las cumplen o no. La tabla es la siguiente:

Tabla 1

Definición de deporte y deportes electrónicos

Table 1. Where eSports fit within the defining characteristics of sport.

Sport Characteristic	Sample Activity NOT considered a "Sport" due to Sport Characteristic	Do eSports Qualify?
A "sport" must... Include play (voluntary, intrinsically motivated activity)	Any activity not intrinsically motivating	Yes
Be organized (governed by rules)	Tag	Yes
Include competition (outcome of a winner and loser)	Solitaire (card game)	Yes
Be comprised of skill (not chance)	Dice games	Yes
Include physical skills—skillful and strategic use of one's body	Board games	Debatable
Have a broad following (beyond a local fad)	Clarkball ^a	Yes
Have achieved institutional stability where social institutions have rules which regulate it, stabilizing it as an important social practice	Hula-hoop	Debatable

Note. Characteristics 1, 2, 3, and 5 are adapted from Guttman (1978), while characteristics 2, 4, 5, 6, and 7 are adapted from Suits (2007).

Fuente: Seth et al. (2016)

Podemos ver que algunas de las características se basan directamente en las definiciones propuestas por Huizinga (1938) y Callois (1958). Pero hay una en específico sobre la que me gustaría llamar la atención, que es la de "uso hábil y estratégico del cuerpo". Me parece importante este aspecto puesto que, a pesar de ser clasificado como "debatible" por Seth et al. (2016), se complementa de forma perfecta con la propuesta de Flores (2018). Flores propone que convertir un videojuego en deporte parte desde la perspectiva del jugador (2018).

A partir de un trabajo etnográfico realizado en cibercafés en México, Flores concluye que el momento en el que el videojuego pasa a ser deporte electrónico es cuando el jugador entra en una mentalidad específica que consiste en orientar su práctica hacia el perfeccionamiento (2018). Para esto menciona el uso de plataformas externas al juego que le permitan acceder a estadísticas personales que les de pistas de qué es lo que necesitan mejorar para alcanzar un rango más alto dentro del juego. A esto Flores (2018) le llama deportificación, hacer del videojuego un deporte, puesto que lejos de estar únicamente jugando, el jugador empieza a tomarse espacios para entrenar y analizar sus partidas propias con herramientas que le permitan tomar acción sobre cómo mejorar su desempeño en el juego.

Esto me da pistas de cómo tomar la situación de la profesionalización, puesto que, más allá de hacerle un deporte, los jugadores con los que planteo trabajar están convirtiéndole en un trabajo. Esto implica una mayor presión sobre sus cuerpos para orientarlos a su mejor versión y poder dar su máximo rendimiento, su máximo

performance. Es verdad que el esfuerzo físico no es igual de demandante que el de un deporte como el fútbol, pero sí se debe entrenar el uso del cuerpo virtual (Seth et al., 2016). El uso de un teclado y un ratón para controlar un cuerpo virtual y que responda precisamente como quieres a la situación en la que te encuentras no es un entrenamiento sencillo y requiere arduas horas de práctica. No es solo una situación de coordinación mano ojo, sino que implica también un estudio de todas las posibles interacciones entre los más de 120 personajes disponibles, en el caso de Dota 2, e interiorizarlas a un punto en el que puedas responder de forma eficaz a las acciones que los cinco contrincantes y tus cuatro aliados realizan en tiempo real.

2.3. Masculinidades:

Para masculinidades voy a utilizar a Fuller (1997) y a Callirgos (1998). Aunque la parte teórica de ambos autores es similar, considero que aplican los conceptos de forma distinta.

Ambos mencionan y consideran los estudios del psicoanálisis como una base para empezar a pensar las masculinidades, pero también insuficientes para hacer estudio social. Es por esto que los expanden y complementan con otras corrientes, como la antropología misma y sus propias propuestas. El psicoanálisis ofrece explicaciones sobre cómo las expectativas del rol masculino son socializadas a los niños en las distintas etapas de su infancia. Mencionan la cercana relación con la madre, la condición andrógina de los niños y niñas en un primer momento y cómo muchas sociedades han desarrollado distintas formas de eventualmente arrancar al niño varón del espacio femenino de la casa, para adaptarlo a los espacios que se consideran adecuados de acuerdo a su género, comprendido desde el sexo biológico. Este evento puede ser un proceso paulatino, como es el caso de occidente, o uno más drástico, como es el conocido caso de los baruya, en donde a los niños se les separa por un mínimo de 10 años de todo contacto con mujeres, para ser sometidos a toda una serie de procesos a través de los cuales serán convertidos en hombres.

Las bases de la masculinidad se forjan, entonces, a partir de la primera relación con la madre, quien cría a los niños de forma distinta a las niñas, pues es consciente de su situación como varones. Es así que se les incitará a los niños desde muy pequeños a incorporar **actitudes masculinas**, pero, debido a la compleja situación de distancia entre los padres varones con los hijos, ya que en Latinoamérica estos suelen ser una imagen de ausencia o misterio (Fuller, 1997; Callirgos, 1998), los niños muchas veces no tienen una referencia masculina directa en la cual basar su

masculinidad, a diferencia de las niñas que tienen a su madre cercana y accesible. Explica Callirgos, refiriéndose a Chodorow, que “cuando no existe una identificación personal -vivencial- con los hombres, especialmente en el caso del padre ausente, el niño elabora un ideal de masculinidad identificándose con imágenes culturales: modelos de hombre socialmente valorados. La importancia de los modelos propuestos por los medios de televisión -desde Terminator hasta He-man- es mucho mayor, al no existir un modelo cercano de identificación” (1998). En contraste al seno del hogar, femenino, los espacios masculinos no dan la bienvenida a los niños, por lo que resultan misteriosos, difíciles de comprender y acceder. Los niños por lo tanto no tienen tanto contacto con el cómo sus padres desempeñan sus quehaceres ni cómo cumplen con las expectativas de su género, como podría serlo el ganar dinero para sustentar a la familia. Por lo que, como menciona Callirgos (1998), los hombres suelen tener que recurrir a imágenes de la cultura popular para obtener referencias de cómo construir sus masculinidades.

Por otro lado, se encuentra la propuesta de Fuller (1997; 2001) sobre la importancia del grupo de pares a la hora de la construcción de masculinidades. En el proceso de distanciamiento de las madres y el mundo femenino, es que entran en juego los pares, grupos de hombres en condición similar de estar convirtiéndose en esta imagen borrosa que tienen de lo que significa ser hombre. Son estos pares con quién se pone en práctica la masculinidad y frente a quien se debe probar que son hombres. Como afirma Bourdieu, la lucha por la dominación masculina termina basándose en la capacidad “de dominar a los otros hombres y, secundariamente, a título de instrumento de lucha simbólica, a las mujeres” (1998). Con esto entendemos cómo funciona la construcción de las masculinidades en un espacio principalmente masculino. Si el género es percibido como algo binario, lo femenino termina siendo considerado como lo abyecto (Fuller, 1997), eso a lo que se debe repudiar, cualidades que no se pueden mostrar y acciones que no se pueden realizar. Callirgos (1998) lo explica diciendo que es la negación de una serie de dimensiones personales de los hombres, como lo serían las emociones o el llanto, pero también lo podría ser la ternura del cuidado. La masculinidad se expresa en contraste con lo femenino para demostrarle al grupo de pares (otros hombres) que se ha logrado salir del mundo femenino y convertirse en hombre.

Así, la masculinidad es algo que se debe construir, que no es innato a las personas. Pero no solo es necesario construirla, si no también protegerla, pues es una

cualidad que se puede perder. Los hombres se ven en la necesidad de demostrar y reafirmar su masculinidad constantemente, y, debido a la frecuente ausencia de las figuras paternas, muchos hombres latinoamericanos obtienen su repertorio a través de la cultura popular y sus pares.

Ahora bien, Fuller (1997) explica que es necesario hablar de masculinidades en plural, debido a que hay distintos momentos y espacios, cada uno con criterios distintos de lo que significa ser un hombre de forma adecuada. Por ejemplo, en la juventud el ser temerario o conquistador es muy importante para demostrar virilidad frente al grupo de pares y que este le reconozca como hombre. Pero que, posteriormente, al formar una familia, el mismo hombre tendrá que ajustarse a nuevas características como la capacidad de mantener económicamente a su familia, poder demostrar fertilidad o ejercer control de la sexualidad femenina, entre otras posibilidades. Esto no sucede solo temporalmente, sino que también son distintas las expectativas sobre un hombre en el trabajo, en un partido de fútbol o una reunión familiar. Cada hombre debe navegar entre distintos espacios con distintas demandas de su condición de hombre para ir forjando su propia masculinidad. Al verse los hombres enfrentados a nuevas situaciones y nuevos discursos deberán elegir si modificar sus prácticas, en caso que encuentren resistencia, o mantener actitudes que refuercen su posición masculina.

Es esto lo que nos lleva a preguntarnos cuáles son los criterios o características que se están fomentando en el entorno competitivo de Dota 2 y cómo se están traduciendo a acciones. Al ser un espacio dominado por una presencia masculina, es inevitable que surjan luchas de poderes entre estos jóvenes que están descubriendo cuál es su papel como hombres en una sociedad que está atravesando actualmente cambios como el empoderamiento femenino, el rechazo contundente al acoso callejero, entre otros. Menciono esto puesto que Fuller (1997) afirma que tomar en cuenta la difusión de discursos de igualdad de género fue fundamental a la hora de comparar las dos generaciones de hombres con las que ella trabajó.

Estoy entendiendo masculinidad, entonces, como algo que los hombres deben adquirir, algo con lo que no nacen. Además, algo que debe construirse en contraste con lo femenino. Pero, ya que los niños en Perú son criados en un espacio femenino, se genera un proceso de ruptura e incertidumbre donde los jóvenes son llamados a convertirse en hombres en un contexto donde los referentes masculinos cercanos (padres y otros familiares) se muestran distantes. Así, los referentes populares o

mediáticos y los pares toman un rol principal a la hora de que los jóvenes construyen sus masculinidades, que, como vimos con Fuller (1997), toma distintas formas según el campo donde se encuentren, en este caso el de Dota 2.

2.4. Performance:

El concepto performance es polisémico y resulta difícil establecer un consenso sobre su significado y sus límites (McKenzie, 2001; Taylor, 2012; Schechner, 2002).

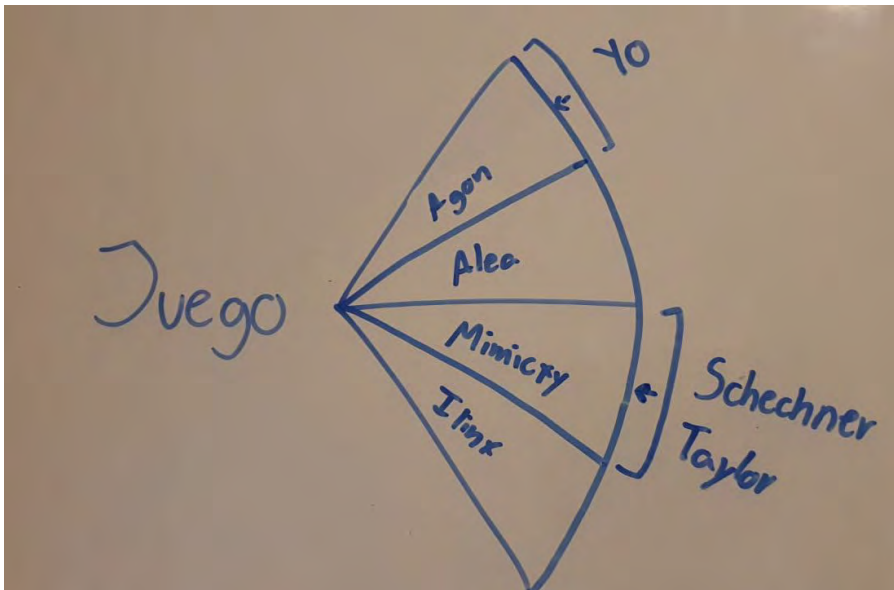
Para este trabajo será necesario manejar dos conceptos distintos de performance. Por un lado, tenemos el que es más ampliamente utilizado en el mundo de los deportes electrónicos (Seth et al., 2016), que está relacionado con el desempeño y la efectividad con la que se pueden cumplir objetivos o responsabilidades, para el cual utilizaremos a McKenzie (2001). Por el otro, al que parte de la acción como punto de partida para el análisis social. Para este me centraré principalmente en Schechner y Taylor.

Ya que tanto Callois (1958) como Huizinga (1938) proponen que el juego sea comprendido principalmente como una acción, esta puede ser tratada y analizada como una performance. El mismo Schechner (2002) menciona que el juego es una categoría que, junto con ritual, engloba al performance con sus múltiples expresiones.

Schchner, además de ser estudioso del performance, es director de teatro, por lo que no extraña que su propuesta del concepto tenga un enfoque principalmente orientado a las artes, específicamente a las escénicas. Es así que según las categorías de Callois (1958) tanto Schechner (2002) como Taylor (2012) estarían aplicando este estilo de análisis a los juegos de tipo mimicry, dentro de los cuales entraría tanto el teatro como las performances de arte contemporáneo. En contraste yo estoy buscando aplicar su propuesta a un juego del tipo agon. Schechner (2002) da pistas de cómo analizar los juegos de este tipo a partir del análisis de las acciones y las narrativas que se construyen en torno al espectáculo que implican.

Figura 3

Diagrama tipología del juego.



Fuente: Elaboración propia en base a Callois (1958), Schechner (2002) y Taylor (2012)

El foco de los estudios de performance es la acción. Schechner acuña el término de “restored behavior”, que traduciré a acciones restauradas. Este concepto hace referencia a que las acciones que realizamos de forma cotidiana, que podrían ser interpretadas como conducta espontánea, son la restauración o repetición de acciones que hemos aprendido en nuestro proceso de socialización y que interpretamos como adecuadas para el momento en el que las realizamos (Schechner, 2002). Con esto amplía los límites de los estudios del performance, puesto que la reconstrucción de acciones, usualmente limitada a espacios rituales o de mimesis como el teatro, puede ser ahora aplicada a lo que realizamos diariamente. La propuesta de Schechner (2002) es que las acciones cotidianas pueden ser analizadas como un performance.

En el teatro se forma una dialéctica entre el personaje y las acciones que este realiza. Por un lado, comprendemos las acciones a partir del personaje que las ejecuta, pero al mismo tiempo construimos la coherencia de ese personaje a partir de sus acciones. El teatro se vale de arquetipos o categorías preconcebidas que nos ayudan a interpretar las acciones, si vemos una madre en escena inmediatamente recurrimos a la referencia de madre que hemos aprendido y de acuerdo a esta valoramos las acciones que realiza el personaje (Schechner, 2002; Fuller, 1997).

De igual manera, dependiendo de la situación en la que nos encontremos tenemos como marco de posibilidades ciertas acciones, y comprendemos que otras son inaceptables. Schechner (2002) propone que es posible acercarse al juego como una puesta en escena, puesto que también se trata de guiones interiorizados de cómo deberían comportarse los jugadores. Todos tenemos claro, en especial los jugadores, de cuáles son las responsabilidades de un defensa en el fútbol y podemos hacer un juicio de valor sobre si alguien es un buen defensa o no.

Los distintos roles de un juego pueden ser entendidos como personajes que se relacionan entre ellos. En el fútbol existen defensas, delanteros, espectadores, etc. y cada uno está vestido con camisetas, guantes o diversos adornos que pueden entenderse como el vestuario. Cada personaje performa su papel de acuerdo a los sistemas de códigos y convenciones que hayan aprendido y quién nos lo haya enseñado. Así podríamos valorar a un defensa más agresivo o a uno más paciente, apoyar a un equipo con pintura corporal o simplemente siguiendo el partido. Hay distintas formas de performar cada rol, pero estas formas están ligadas a valoraciones aprendidas de cómo debe comportarse el personaje.

Taylor propone que el performance es un sistema de transmisión de conocimiento que transmite “saber social, la memoria y el sentido de la identidad a partir de acciones reiteradas” (Taylor, 2012, p. 22). Es a partir de esta idea que comprendemos la importancia del entrenamiento para poder formar parte de eventos sociales como el fútbol o el teatro, tanto para el jugador o actor que somete su cuerpo a regímenes físicos que le permitan tener un buen desempeño, como los espectadores que aprenden cómo apoyar a su equipo o comportarse en una sala de teatro. Para ambos casos hay un proceso de aprendizaje de cómo comportarse, que a medida que es interiorizado pasaría a conformar un habitus específico, que veremos más a profundidad cuando lleguemos a Bourdieu.

Por el otro lado, McKenzie (2001) introduce tres categorías que permiten aproximarse al performance de forma más integral: eficacia, eficiencia y performance tecnológica.

La primera es la capacidad de un performance de lograr los resultados esperados (McKenzie, 2001). En este sentido, para el caso de Dota 2 podríamos entenderlo como la capacidad de los jugadores o el equipo de efectivamente lograr la victoria. Es importante tomar en cuenta este aspecto puesto que, al tratarse de jugadores profesionales, estos están contratados para ganar y sus performances

están siendo continuamente evaluadas en este sentido. En palabras de McKenzie (2001), están siendo constantemente amenazados de performar o ser despedidos.

Eficiencia consiste en cómo son empleados los recursos disponibles para asegurar la eficacia del performance (McKenzie, 2001). Para el juego esto podría ser el uso del tiempo de entrenamiento, cómo se distribuye, en qué se utiliza. Pero también cómo son las estrategias que utiliza el equipo, puesto que finalmente los jugadores son un recurso a gestionar. También podría ser, como veremos más adelante, a quién se le destinan los recursos dentro del juego y qué implica eso a la hora de establecer jerarquías de autoridad dentro del equipo.

Por último, la performance tecnológica hace referencia a cómo la tecnología también funciona a partir de criterios de performance en cuanto a la calidad de su propio desempeño y que, por lo mismo, orienta a los usuarios a hacerlo también (McKenzie, 2001). Podríamos decir que el juego orienta las performances de los jugadores dentro del mismo, en el sentido que recompensa cierto tipo de acciones, mientras que otro tipo no tienen el mismo nivel de eficacia. Esto entendiendo que la normativa del juego ejerce una presión por sobre los jugadores, aspecto que indudablemente se traduce a un ambiente digital. La intención es analizar si es que el juego en sí como programa tiene un sesgo de género que recompense acciones comprendidas como masculinas.

En relación a los dos primeros aspectos McKenzie (2001) también nos invita a pensar qué es lo que está en juego cuando se está performando. Esto está en estrecha relación con nuestro marco teórico sobre juego, donde los autores explican que el juego en sí mismo es estéril. Pero la particularidad de la profesionalización de un juego agrega una capa de consecuencias a partir del resultado para los jugadores. Para ellos no es solo la masculinidad inmediata lo que está en juego, sino también su contrato y su potencial carrera como deportista electrónico. Es aquí que empezamos a ver cómo el aspecto económico se entrelaza con la experiencia lúdica y uno de los motivos por los que considero importante que el trabajo se enfoque de forma etnográfica en el espacio competitivo profesional.

2.5. Épica emprendedora:

Introduce este concepto propuesto por Canepa (2020) después de haber realizado el campo, por lo necesario que se volvió abordar las narrativas que los jugadores construyen en torno al videojuego como un trabajo. La épica emprendedora es una forma de articular narrativas donde los protagonistas, o héroes épicos, a través

de sus logros y trayectorias personales, representan un ideal de superación. Enfrentados a desventajas estructurales, estos héroes épicos los transforman y asumen como responsabilidad propia, como retos a superar a través de un manejo optimizado de sus esfuerzos y una evaluación constante de sus resultados. Como menciona la autora, esta épica ha sido impulsada por varios sectores de la población peruana, tanto desde instancias estatales, como entes privados y universidades. Estas realzan el éxito de figuras públicas emprendedoras a través de diversos mecanismos como concursos o premios que permiten medir, rankear y legitimar el desempeño heroico.

La épica emprendedora, eje articulador del neoliberalismo como régimen cultural, introduce la lógica empresarial a distintos campos de la vida social, partiendo desde la vida cotidiana (Cánepa, 2020), en relación al mandato de performance que elabora McKenzie (2001). Como relato y acto modela a los sujetos y da sentido a sus acciones, articulando las trayectorias biográficas y las metas que estos se trazan. Menciona Cánepa (2020) que “en tanto recurso dramático, opera como una guía de actuación. Además de servir al conocimiento de sí mismo, esta compromete entonces la organización de la conducta ya sea respecto de uno mismo o respecto de los demás” (p. 100). Estableciendo la clara relación con el concepto de performance, esta épica emprendedora propone formas de comportarse frente a situaciones adversas. Invita a las personas a conceptualizar las adversidades como retos individuales que deben ser enfrentados con creatividad y esfuerzo propios. Así, la épica emprendedora se vuelve un ejercicio cotidiano donde el ser y hacer emprendedor (héroe) se practica, se evalúa, se mejora, se perfecciona y, finalmente, se performa.

2.6. Campo, capital simbólico y habitus:

Voy a utilizar el concepto de campo para enmarcar las acciones sobre las que planteo basar mi trabajo de campo. Entender el espacio competitivo de Dota 2 como un campo, siguiendo a Bourdieu (1997), nos sirve para poder ver las masculinidades como un capital simbólico a obtener.

Los campos desde Bourdieu consisten en un espacio social parcial que enmarca luchas específicas. El caso propuesto por Meichsner (2007) es el del campo político. A través de este explica que dentro de un campo se da una lucha por los cuatro tipos de capital que propone Bourdieu: cultural, económico, social y simbólico. Los tres primeros son independientes del campo y aunque ayudan a conseguir prestigio, este depende principalmente del último tipo de capital, el simbólico. Este

capital está sujeto al campo con el que se esté tratando, por lo que varía según el espacio social y lo que otorgue prestigio para el caso específico.

Para abordar el espacio competitivo de Dota 2 como un campo social tenemos que establecer cuál es el “principio de diferenciación que permite re-engendrar teóricamente el espacio social empíricamente observado” (Bourdieu, 1997, p. 48). Mi propuesta es que en este caso el principio de diferenciación es el género, en específico orientado a la dominación masculina. Sin lugar a dudas este campo no se puede abordar dejando de lado clase o raza (Messner, 1989), aspectos cuya relevancia quedan pendientes para futuras investigaciones. Pero, siendo históricamente el deporte un espacio generizado a favor de los hombres y que, además, colabora con la naturalización de la superioridad masculina (Bourdieu, 1998), propongo que este campo se puede organizar en torno a la lucha simbólica que implica la reafirmación constante de los hombres sobre su masculinidad.

Esto significaría que en el campo del espacio competitivo de Dota 2 se está configurando una estructura de dominación masculina en la que la forma de obtener capital simbólico que permita ejercer poder sobre otros hombres es a través de la expresión de las cualidades que los jugadores de Dota 2 consideran como apropiadas para un hombre. En específico un hombre que juega Dota 2 de forma profesional, lo cual está sesgado por un discurso de eficiencia y éxito.

Volviendo al hecho de que para Bourdieu la dominación masculina es el paradigma base de todas las relaciones de dominación, que está basada en la capacidad de hombres de tener poder por sobre otros hombres (Bourdieu, 1998; Echegollen, 2021). Tomando en cuenta que el espacio competitivo está dominado por presencia masculina (Rogstad, 2021) cuya masculinidad debe ser continuamente reafirmada frente a los pares (Fuller, 1997; Callirgos, 1998). Propongo que podemos establecer una potencial relación entre capital simbólico y las masculinidades.

Aquí entra a tallar la terca parte que cierra el triángulo, el habitus. El habitus está profundamente relacionado con el performance. Puesto que funciona tanto para explicar la forma como se interiorizan las estructuras, como la forma en la que actuamos de acuerdo a la situación en la que nos encontramos. Para Bourdieu (2007) es el intermediario entre la acción y la estructura y no es casual que se refiera a este como estructuras estructurantes, puesto que es a partir de la acción concreta y sus consecuencias, las personas sacan conclusiones de cómo deben y no deben

comportarse, retroalimentado las estructuras mentales que proveen las posibilidades de acción y, por lo tanto, se manifiestan en el performance.



3. Metodología:

El plan inicial para mi trabajo de campo consistía en un plan de convivencia intensiva con un equipo profesional de Dota 2 que me recibiera en su espacio privado, sea virtual o presencialmente. Pensé que lo más difícil sería conseguir un equipo que me dé su confianza para trabajar con ellos e invadir su espacio con mi presencia y mis preguntas. Sin embargo, tuve la suerte de que un colega antropólogo es amigo de un jugador profesional de Dota 2 que se dedica a esto desde hace más de cinco años y pudo ponerme en contacto con él, a quien a partir de ahora llamaré Punch.

Antes de empezar el campo oficialmente y trabajar con el equipo, al que llamaremos Fumantela, tuve una conversación informal con Punch. En esta le expliqué en qué consistía mi trabajo de campo y cuáles serían las actividades que quisiera realizar con ellos, principalmente entrevistas y observación-en-la-medida-de-lo-posible-participante. También el hecho de que el tema de investigación era masculinidades y que estaría prestando atención a cómo se relacionan entre ellos, con el resto de jugadores y con el juego, para saber cómo se construye su masculinidad en torno a Dota 2. A todo esto, Punch respondió que no tendría ningún problema y que hablaría con el equipo para ver si es que estaban de acuerdo con que yo ingrese a su servidor de Discrod y pueda compartir con ellos. Fue en este momento que me enteré que estaría realizando gran parte de mi trabajo de campo por medios digitales, puesto que me comentó que no solo hacían todo lo del equipo a través de Discord, sino que, además, él y otros jugadores viven fuera de Lima. Este fue uno de los primeros retos con los que me encontré, la virtualidad, casi en su totalidad mi trabajo de campo fue a través de plataformas digitales.

Sin embargo, la idea de una convivencia prolongada se hizo añicos cuando a las dos semanas de empezar el trabajo de campo el equipo con el que estaba trabajando hizo disband (disolución del equipo). Continué con el plan original dos semanas más con un nuevo equipo, pero este hizo disband nuevamente y los cinco jugadores con los que trabajé en un principio terminaron repartidos en cuatro equipos diferentes.

Imposibilitado de hacer seguimiento a cuatro equipos de forma simultánea, decidí que la investigación tendría que centrarse en personas de forma individual a partir de ese momento. Con esto mi campo se divide en dos partes: una primera donde compartí activamente espacios virtuales con dos equipos, que duró aproximadamente cuatro semanas; y una segunda en la que me dediqué a hacer seguimientos

individuales, entrevistas, buscar nuevos informantes y también a la experiencia propia en el juego.

Para explicar mi metodología voy a dividir el capítulo en tres secciones: actores, métodos y plataformas. En el primer apartado explicaré con quién trabajé, cómo los contacté y su rol en el espacio competitivo. En cuanto a métodos, da cuenta de cuáles fueron los métodos que utilicé tanto para realizar el campo como para el recojo de información. Después, al tratarse de una investigación principalmente digital, es importante hacer un repaso de cuáles fueron las plataformas que utilicé y explicar brevemente algunas de sus funciones.

3.1. Actores:

Las personas con las que realicé mi trabajo de campo se dedican a Dota 2 de forma profesional. Esto puede ser siendo jugadores, entrenadores o managers, los tres roles con los que tuve más interacción y que resultan esenciales para un equipo.

A continuación, presento gráficamente el flujo de los jugadores con los que trabajé. Tanto los nombres de los equipos como de los individuos han sido modificados para proteger su identidad. El espacio competitivo profesional peruano de Dota 2 es relativamente pequeño en el sentido de que los jugadores se identifican entre ellos y lo mismo con la audiencia. Por lo que el mencionar cualquiera de los nombres haría muy fácil rastrear a quienes me dieron su confianza.

Figura 4

Diagrama de flujo de participantes en el estudio



Fuente: Elaboración propia

Les animaría a volver a este cuadro si no reconocen algún nombre o necesitan saber quiénes formaban parte de algún equipo.

Mi trabajo de campo inicia en la transición del equipo B al equipo que llamaré Fumantela. Este equipo fue el de mayor duración y donde pude hacer la mayor cantidad de observación participante. En total el grupo duró aproximadamente tres semanas juntos, de las cuales yo estuve dos compartiendo servidor de Discord con ellos.

Como podemos ver, una de las mayores dificultades con las que me encontré fue la alta rotación de jugadores. Esto significa que los jugadores no duran mucho en los equipos, o que los equipos cambian a sus jugadores repetidamente en cortos plazos. Antes de empezar el trabajo de campo me habían advertido de la inestabilidad en los rosters (alineación de jugadores de un equipo), pero me fue imposible

dimensionar su magnitud y lo que implicaría para mi campo. En el gráfico se puede apreciar el movimiento entre organizaciones y stacks (equipos autogestionados) de los jugadores con los que trabajé a lo largo de estos dos meses.

Tal como mencioné, el grupo con el que empecé a trabajar se fragmentó en 4 equipos distintos: D, E, F y Stack libre 3. Aunque también algunos de los integrantes se reagruparon, es el caso de Faceless, quien desaparece en la transición de Fumantela a Stack libre, pero reaparece en Stack libre 2. Lo mismo ocurre con los jugadores, ya no está registrado en mi campo, pero sé que eventualmente Lag volvió a jugar con Monkey.

En el gráfico anterior podemos ver cómo se movieron los jugadores con los que trabajé entre organizaciones y stacks, sin embargo, no tuve contacto con todos los mencionados. A continuación, presento una pequeña tabla que muestra con quienes interactué directamente y también a quienes entrevisté. Los que están bordeados de azul, Augusto y Nat, son personas que contacté únicamente para entrevistarles, más no compartí espacio con ellos.

Figura 5
Tipología de los participantes

	Jugadores	Entrenadores	Managers
Entrevistados	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Punch</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Brew</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Faceless</div> <div style="border: 2px solid blue; padding: 2px;">Augusto</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid blue; padding: 2px;">Nat</div> </div>
Compartí espacio	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Galleta</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Drow</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Monkey</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">Lag</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Yango</div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Mina</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Ruso</div> </div>

Fuente: Elaboración propia

Desarrollaré más a profundidad los roles que cumplía cada uno en el siguiente capítulo.

3.2. Métodos:

Utilicé cuatro métodos para el trabajo de campo, unos más otros menos, pero me gustaría llamar la atención sobre cómo cada uno se adaptó a un formato virtual.

3.2.1. Observación:

Fueron tres tipos de observación. El primero fue a través del propio Discord en los momentos que me pidieron que no interviniera, como scrimms (partidas de práctica) o matches (partidas oficiales). Tuve la suerte de poder presenciar desde dentro del equipo las partidas, escuchar cómo se comunicaban los jugadores y cómo tomaban las decisiones.

El segundo tipo de observación fue a través de la plataforma Twitch. En esta plataforma se transmitían las partidas de los equipos con los que trabajé, pero al público en general, por lo que podía ver los comentarios que se hacían en tiempo real. Estos comentarios podían ser tanto de los analistas que eran parte de la retransmisión, pero también de los comentarios en vivo de la audiencia, que me permitió ver la imagen que se tenían los jugadores de Dota 2 de la escena profesional. Lo mismo con la retransmisión del The International (TI), el evento más importante del año. Tuve la suerte de poder escuchar las opiniones de los jugadores profesionales sobre el torneo a través de Discord, pero también, a través de Twitch, pude ver los comentarios del público en general, lo que resultó particularmente enriquecedor cuando jugaban equipos que tenían jugadores peruanos en su alineación.

El tercer tipo de observación fue el consumo de contenido de personajes relevantes para la comunidad de Dota 2. Este fue un descubrimiento interesante, puesto que ha habido un incremento de jugadores profesionales o ex profesionales que se dedican a crear contenido a través de plataformas como Twitch o Kick. Sin embargo, este contenido no necesariamente está relacionado a Dota 2. Los ejemplos más grandes de esto son Kingteka (el gordo), Sideral (la beba) y Smash (el profesor, de profesor). De estos Smash es el que se dedica más a crear contenido de Dota, pero Sideral y Kingteka han dado un giro hacia contenido IRL (“en la vida real” por sus siglas en inglés) o de casino.

3.2.2. Observación participante:

La observación participante es la que realicé a lo largo del tiempo que pude compartir con los equipos profesionales y va desde conversaciones hasta preguntarles cosas o jugar ajedrez con ellos. Aquí tengo que hacer énfasis en lo

abrupto que fue el corte de esta metodología. Como veremos en el siguiente capítulo yo recién estaba encontrando formas de compartir activamente con ellos cuando se desintegró el equipo con el que estaba trabajando, por lo que mi progreso de integración se vio truncado. En el segundo espacio al que me incorporé intenté acelerar el proceso para aprovecharlo lo más posible, pero su pronta disolución también dificultó realizar muchas de las metodologías que tenía planeadas. Aun así, la experiencia fue muy enriquecedora y utilizaré la que tuve con el primer equipo para introducir en el siguiente capítulo las temáticas más importantes.

3.2.3. Entrevistas:

Las entrevistas fueron finalmente el recurso más importante para realizar el análisis de la información, puesto que mucha de la información que recogí en la observación participante habría sido muy difícil de procesar sin la contextualización adecuada. Realicé dos entrevistas a los dos jugadores que accedieron a ser entrevistados, puesto que contacté a más de diez. Algunos no me contestaron, otros en un inicio parecían interesados, pero luego desaparecieron.

Los jugadores que entrevisté fueron Punch y Brew. El primero fue quien me ayudó más a contactar a más personas, entrar al servidor y con él tuve una serie de conversaciones informales a lo largo de todo el trabajo de campo.

Punch se dedica a Dota 2 de forma profesional desde hace más de cinco años, y lo juega desde incluso más, con Dota 1 y tiene 27 años, lo que le hacía el mayor de todos los jugadores con los que me encontré; el único mayor era Augusto con 34 años, pero él es entrenador. Brew por su lado empezó a jugar de forma profesional el 2023 y cuenta con tan solo 19 años. Esto me ayudó a tener la perspectiva de alguien con más experiencia que conoce más la historia del juego en Perú, porque ha sido parte de esta, pero también la mirada fresca de alguien que acaba de empezar y recién está conociendo las dificultades que implica.

Por su lado, entrevisté a dos entrenadores: Faceless y Augusto. El primero fue el entrenador del primer equipo con el que trabajé, Fumantela. Al segundo lo contacté a través de Instagram al igual que a otros tres entrenadores, pero solo él me respondió.

Faceless tiene 23 años y fue jugador profesional de Dota 2, aunque su carrera no llegó a despegar realmente, por lo que decidió hacerse entrenador. En contraste Augusto tuvo una exitosa carrera como jugador de Dota 1, pero tras un accidente tuvo que dejar de jugar, años después un amigo suyo le ofreció el puesto de entrenador en

un equipo de Dota 2 y así empezó su carrera. Me parece importante mencionar que logró estudiar en España con equipos reconocidos de League of Legends sobre cómo ser entrenador de equipos de deportes electrónicos, lo que le ha ayudado en su carrera profesional.

Por último, solo pude entrevistar a una manager, que también fue la única mujer con la que me crucé en el trabajo de campo. Digo esto puesto que yo pensé que, al estar trabajando con la escena masculina, no habría mujeres trabajando con ellos. Pero, para mi sorpresa, en uno de los stacks que armó Punch luego de Fumantela estaba Nat como manager. Esta fue una de las entrevistas que más me ayudó a poder entender el campo competitivo de Dota 2, puesto que no hay mucha información académica disponible sobre cómo funcionan los torneos, las inscripciones o los pagos de los deportes electrónicos. Así como a obtener una mirada externa pero participante de cómo funciona el circuito de masculinidades en torno a Dota 2.

Todas las entrevistas fueron realizadas también por Discord y grabadas a través de OBS Studio, a excepción de una con Punch, que pudo ser presencial gracias a que se dio un evento del The International en Lima al que fue invitado. Esta última entrevista fue grabada con mi teléfono y procesada igual que el resto de entrevistas.

Utilicé la aplicación Transkriptor para agilizar el proceso de transcripción. Esta aplicación utiliza inteligencia artificial para realizar una primera transcripción que posteriormente corregí mientras volvía a escuchar las entrevistas.

3.2.4. Experiencia propia:

Por último, parte importante de mi trabajo de campo fue experimentar el juego por mi propia mano, por lo que empecé a jugar Dota 2 incluso antes de empezar con las ocho semanas de campo. Jugué en total 99 partidas clasificatorias o rankeds, de las cuales gané 62 y me deja con un porcentaje de victoria de 62.2%. Con esto logré obtener un aproximado de 700 puntos y ubicarme en, aproximadamente, 1k de mmr.

Esto me permitió vivir la experiencia pública de Dota 2 a la que se enfrentan todos los jugadores, profesionales o no. Grabé 52 de las 99 partidas también con OBS Studio, y transcribí los chats a un documento de Word para poder luego revisarlos fácilmente. Pero lo más importante fue la experiencia de dedicarle tiempo y esfuerzo a mejorar en el juego mientras interactuaba con otros jugadores. Además, que me ayudó entender las palabras que utilizaban los jugadores y cómo valoraban ciertos personajes o roles, puesto que es necesario entender cómo funcionan y qué hacen en la partida, para seguir el hilo de las conversaciones.

3.3. Plataformas:

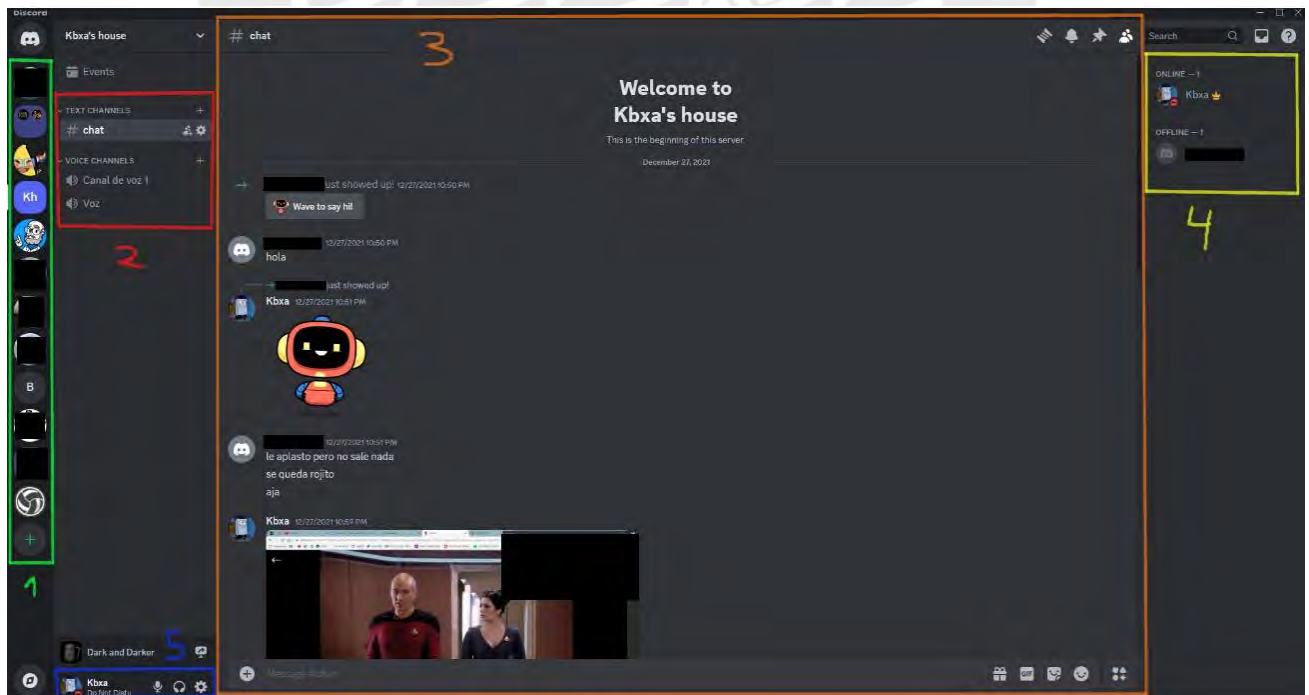
3.3.1. Discrod:

La plataforma que más utilicé fue Discord. Esto pues ambos equipos con los que trabajé utilizaban este medio no solo como centro de reuniones, sino como un espacio donde pasaban la mayor parte de su día.

Como bien explica Mas (2022), Discord es una plataforma que se popularizó por sus bajos requisitos y flexibilidad. Es decir, es una aplicación que puede funcionar en computadoras de baja capacidad, o incluso en un navegador, como Google Chrome, y también tiene una aplicación para teléfonos. Se creó y popularizó en la comunidad videojugadora porque ofrece una forma gratis y poco demandante que además funciona independientemente de si estás jugando en una computadora, un teléfono o consola (Mas, 2022). Aquí me parece importante explicar cómo funciona Discrod, dado este programa ha pasado de ser una simple aplicación a un espacio importante para muchas personas, ya sea por el tiempo de uso o por las relaciones que se forman a través de esta (Mas, 2022). Para esto realicé un gráfico con el que intento simular lo que sería un croquis para una aplicación digital, dado que Discord termina por ser tratado como un espacio habitable (Mas, 2022).

Figura 6

Croquis Discord



Fuente: Elaboración propia

He censurado algunos de los nombres e imágenes por no ser públicos, pero lo importante a entender es cómo esta aplicación permite que se construya un espacio más allá de lo que podría ser una reunión de Zoom. No pude tomar captura de pantalla de los servidores en los que estuve durante el trabajo de campo, ya que me pidieron que no lo haga, así que pongo un servidor cualquiera de ejemplo.

En el primer recuadro, la columna verde, encontramos la lista de servidores de los cuales uno es parte. En este caso tengo seleccionado el servidor que dice “Kh” (Kbxa’s house). Una vez seleccionado el servidor, en el recuadro rojo podemos ver los canales a los que uno tiene acceso. Estos pueden ser de texto o de voz y, a diferencia de una sala de Zoom, siempre están abiertos, es decir, no es necesario ni empezar ni terminar una reunión, en cualquier momento uno puede entrar y salir de los canales de voz a su gusto. En el tercer recuadro, el anaranjado, tenemos la visualización del canal en el que te encuentras. En este caso el canal seleccionado es de texto, por lo que se ve el historial de mensajes, como en cualquier otra red social que tenga mensajería grupal. En el recuadro amarillo tenemos la lista de miembros del servidor agrupados por estatus o categorías, así como la actividad que están realizando. Por último, en el recuadro azul y número 5, se puede ver el perfil propio y botones con los que uno puede rápidamente silenciar su micrófono o dejar de escuchar el canal en el que se encuentra sin tener que retirarse de la sala.

Cada recuadro puede brindar información importante al usuario y, en este caso, a mí, como investigador. Por ejemplo, en el recuadro 2, el rojo, podemos ver quienes están conectados a qué canal, pero a través de su nombre de usuario de Discord, que puede variar de su nombre real, de su nombre como jugador profesional y de su nombre en el propio Dota 2. Me atrevería a decir que todos estos nombres son diferentes para la mayor parte de jugadores profesionales y sin duda me generó muchos problemas a la hora de identificar quién estaba hablando, que rol desempeñaba en el equipo y cómo se llamaba. Sabiendo quién está en cada canal uno puede decidir a qué canal conectarse y así interactuar con quienes estén allí.

En el caso del servidor de Fumantela todos solían compartir un solo canal constantemente, por lo que no era raro escuchar voces superpuestas, pero también resultaba evidente que algunos hablaban más que otros. Sin embargo, en algún momento sucedió que el entrenador se fue a otro canal con algún otro miembro del equipo para tener alguna conversación más privada. En el caso que recuerdo el canal

al que se fueron ni si quiera era visible para mí, por lo que era exclusivo para personas que tenían ciertos permisos administrativos del servidor.

Entender esto al menos de forma superficial es importante dado que este es el espacio que habitan los jugadores profesionales de Dota 2 diariamente. Es el vehículo que utilizan para entrenar, planificar estrategias, revisar sus partidas, interactuar como equipo, y jugar los torneos. Es una herramienta de trabajo fundamental que, en su mayoría, ha remplazado a las gaming house que existían antes de la pandemia o incluso cuando aún teníamos el Dota Pro Circuit (DPC), del cual hablaremos más adelante.

Discord como plataforma ofrece una multiplicidad de formas de personalizar el servidor y esto genera que los usuarios desarrollen relaciones afectivas tanto con el servidor como con los otros miembros (Mas, 2022). Mas (2022) propone que uno de los motivos para esto es la privacidad que puede ofrecer. En su caso de investigación, los usuarios encontraban un espacio seguro en Discord para expresar su orientación sexual e identidad de género, en contraste con las redes sociales convencionales como Instagram, Facebook o WhatsApp. Es importante mencionar aquí que para entrar a un servidor de discord es necesario contar con una invitación en forma de link, al igual que lo sería en Zoom. Esto genera que haya espacios muy públicos, pero también espacios muy privados. En el caso de la investigación de Mas (2022) se trataba de un servidor multitudinario dedicado a la comunidad gamer LGBT, en el caso de los servidores a los que yo tuve acceso, se trató de servidores dedicados a dinámicas de un equipo específico, por lo que contaban con un aproximado de ocho miembros incluyéndome a mí.

3.3.2. Liquipedia:

Esta plataforma es donde se puede encontrar gran parte de la información sobre la escena competitiva de Dota 2 de todo el mundo. Al menos la información disponible al público. Tiene la información de qué jugadores conforman qué equipos, cuando se unieron, cuándo se fueron, qué posición juegan, cuáles son sus resultados, etc.

Es muy útil para hacer seguimiento de los resultados que tienen los equipos y los jugadores. Utilicé esta plataforma para saber el nivel de rotación de ciertas organizaciones, para saber qué jugadores con los que interactué habían participado en qué torneos y también para saber qué hicieron una vez que terminó mi trabajo

campo. Sin duda esta información es solo parcial y lo que ocurre detrás de escenas fue mucho más enriquecedor, pero cuando no se tiene acceso resulta muy útil.

A través de esta plataforma me enteré que tras la disolución de Fumantela eventualmente todos los jugadores terminaron en equipos distintos y se han enfrentado entre ellos varias veces. Así como también que algunos volvieron a competir juntos. Con esto me di cuenta de lo volátil que resulta la escena de Dota 2 en cuanto a rotación de jugadores y personal



4. Experiencia de campo

Una vez que Punch me dio el visto bueno y recibí la invitación para entrar al Discrod del equipo, me conecté por primera vez al servidor de Fumantela el 21 de agosto, cuando Brew estaba haciendo su análisis de replay (repetición de una partida) semanal. Los cinco jugadores debían presentarle al resto del equipo semanalmente la repetición de una partida profesional de su elección, uno cada día, sea para proponer algo que probar o simplemente para analizar ideas de equipos tier 1 de cómo ejecutar o contrarrestar alguna estrategia.

Brew compartía su pantalla a través de uno de los canales de voz de Discrod y estaba analizando una replay en la que un equipo tier 1 había propuesto empezar la partida con una distribución de 3-1-1, en contraste con la tradicional 2-1-2. La formación 3-1-1, también llamada tri lane, significa que en una de las líneas donde normalmente se enrumban dos jugadores, esta vez se enrumberían tres. La ventaja que proporciona esto es que los enemigos tendrían solo dos personajes defendiendo esa línea, con lo que el equipo que envió tres jugadores puede tomar una posición ofensiva gracias a la ventaja numérica. Por tratarse del inicio de la partida, los otros tres jugadores del equipo enemigo se encuentran lejos de sus dos compañeros que están siendo amenazados.

Sin embargo, el enviar tres jugadores a una línea donde normalmente se enrumban dos, significa que en otra línea solo puede haber un jugador, el cual también puede ser amenazado. Así los jugadores del equipo que proponen la tri lane fuerzan a los enemigos a tomar una decisión, mover a uno de los jugadores a la línea que está siendo amenazada, colocando tres personas a defender la presión de los tres atacantes, o presionar al jugador que está solo. El equipo enemigo tomó la decisión de intentar castigar al jugador que estaba solo, pero este jugador, preparado para esta posibilidad, estaba escondido y listo para defenderse, priorizando mantenerse vivo por sobre obtener recursos. Esto permitió que sus aliados, los tres que se enrumbaron a jugar una línea agresiva, consiguieran asesinar a los dos jugadores vulnerables del equipo enemigo, sin que puedan conseguir nada a cambio.

Esto significa que la tri lane funcionó, lograron aprovechar la ventaja que creaba su estrategia y Brew finalizando su análisis afirmó que “se los cacharon”, refiriéndose a que los tres jugadores del equipo que propuso la tri lane se “cacharon” a los dos oponentes vulnerables, por lo que la estrategia había sido todo un éxito. No fue nuevo para mi escuchar este concepto en un entorno de videojuegos, a lo largo de la

explicación Brew usó la expresión varias veces y a lo largo de mi experiencia con ellos la usarían muchas más. Entendí eventualmente que el hecho de “cacharte” a alguien es una forma de establecer jerarquías entre jugadores, aunque cabe resaltar que nos son jerarquías absolutas, puesto que la persona a la que te “cachaste” en una partida, podría “cacharte” en la siguiente.

Esto se me hizo evidente cuando, días después, al entrar al servidor pude notar que Galleta y Drow estaban jugando ajedrez y les pregunté si podía jugar con ellos. Galleta me envió un enlace que me llevó a una partida privada en Lichess, una de las plataformas más populares para jugar ajedrez online, donde jugamos dos partidas. La primera partida contra alguien nuevo siempre es difícil, puesto que no conoces cuál es su estilo de juego. Galleta consiguió una considerable ventaja gracias a tácticas que me hicieron perder una torre por un caballo, con lo que me hizo saber que sus cálculos podrían ser mejores que los míos, esto me obligó a tenderle una trampa con la que logré intercambiar uno de mis alfiles por su torre de ventaja. Mi trampa solo funcionó gracias a que Faceless, el entrenador, distrajo a mi oponente, pero con esto conseguí emparejar la partida y lograr un empate. En la segunda partida, conociendo un poco mejor cómo juega Galleta, lo obligué a jugar una partida más posicional, un poco más lenta, donde los cálculos se vuelvan tediosos y, una vez más gracias a Faceless, puesto que estaban empezando con la replay diaria, Galleta cometió un error y logré tomar ventaja. En algún punto de la partida alguien a quien no pude identificar, dado que recién estaba conociendo sus voces, le preguntó a Galleta cómo iba la partida, a lo que él respondió con un “me está cachando”.

Hasta este momento no había sido fácil entrar a la dinámica del equipo y me llamó tanto la atención porque, mientras jugaba ajedrez con Galleta, yo pensaba que había encontrado un camino posible a entablar conversaciones con jugadores que no fueran Punch, con quien ya había interactuado antes de entrar al servidor. Pero mi integración estaba siendo descrita en un lenguaje competitivo masculinizado, donde mi participación suponía que debía ser ubicado en una jerarquía y, por lo mismo, en una posición en la que cacho o una en la que soy cachado, al igual que en la replay que analizó Brew.

Todo esto cobró más sentido cuando, otro día, Monkey dijo, sobre uno de los scrims (partidas de práctica), que “hay que jugarlo en serio y violarles como siempre hacemos”. Afirmando no solo que “violarles” es lo que deberían hacer siempre, sino que, además, tienen, o deberían tener, la capacidad de hacerlo. Elaboraré más sobre

esta relación entre “cachar” y ganar, pero lo importante es hacer el enlace entre el ser más habilidoso en el juego, o tener una mejor coordinación de equipo, y la capacidad de ejercer actos en contra de la voluntad del oponente.

Esta idea de “cacharte” a alguien es una buena forma de colocarte por sobre un enemigo, pero en el caso de la dinámica interna del equipo es necesario recurrir a otros criterios para definir qué jugadores tienen más poder.

Fumantela tenía cinco jugadores: Drow, Monkey, Brew, Galleta y Punch. Como expliqué en la introducción, las posiciones en dota determinan cuál es el rol de cada jugador dentro de la partida para lograr la victoria, y aunque no me explayaré demasiado sobre los roles específicos dentro del juego, es necesario entender que hay posiciones que tienen más agencia y otras que tienen menos. Fue Monkey quien explicó en una de las reuniones del equipo que era importante recordar el orden de autoridad a la hora de tomar decisiones dentro del juego. Este orden coincide con la nomenclatura más popular que te propone incluso el propio juego, que es: carry (1), medio (2), offlane (3), support 4 (4) y, por último, support 5 (5); que serían Drow, Monkey, Brew, Galleta y Punch respectivamente. Esto posiciona a Drow como la persona con mayor capacidad de decisión dentro de las partidas y vale la pena preguntarnos qué es lo que se la da.

El rol de carry es el encargado de ponerse el equipo a los hombros. El nombre es complicado de traducir al español, pero en inglés funciona como la persona que carga al resto y los lleva hacia la victoria (he's carrying us, como “nos está cargando”). “Carrear” una partida es un verbo apreciado por la comunidad videojugadora, que significa que, a pesar de situaciones adversas, como que tus compañeros de equipo sean malos (un peso a cargar) o que algunas jugadas hayan salido mal, tú te pusiste la partida al hombro y la ganaste. Ser el carry en una partida profesional de Dota 2 significa que el resto de tu equipo se dedica, por lo general, a protegerte. De hecho, Drow tiene a una persona asignada, Punch (que cumple el rol con menos agencia), para defenderle en todo momento. Es al primero a quien se le otorga toda la experiencia y oro posible desde el primer minuto de la partida, a cambio de que en el juego tardío sea quien tenga las mejores habilidades y las utilice de la forma más efectiva posible para asegurar la victoria.

Por el contrario, según la jerarquía propuesta por Monkey y la nomenclatura más popular, Punch tiene la menor agencia y la menor capacidad de decisión. Esto es

relevante dado que, como mencioné en el párrafo anterior, el rol que cumple el support 5 está dedicado principalmente a cuidar al carry. Citando al propio Punch:

mi rol es prácticamente ser padre, madre, que tengo un bebé, tengo que hacer que esté bien en su línea, de que farmee, llegue y que crezca sano y fuerte, técnicamente. Claro, igual para el medio, igual para el offlane. Tengo que hacer que los tres estén bien. Todo lo que yo haga es para que ellos estén bien y lleguen a estar fuertes (...)

Esta es la segunda característica de la nomenclatura más popular que Monkey no mencionó, probablemente porque se da por sentado. Drow, posición 1, es a quien se le deben facilitar todos los recursos posibles (oro y experiencia), el segundo en prioridad es el medio, Monkey, y así sucesivamente hasta llegar a Punch, que es quien menos recursos recibe, pero quien debe asegurarse de que el resto los consiga.

Así, el equipo gira en torno a Drow. Las partidas pueden ser llevadas por otros jugadores, pero en papel, al momento de construir la estrategia, la intención es facilitar que Drow obtenga recursos lo más rápido posible y ganar a través de él. Volviendo al ejemplo de la tri lane, los tres jugadores que se enrumban juntos son el carry, el support 4 y el support 5, con lo que Drow ahora tendría como guarda espaldas tanto a Galleta como a Punch con el propósito de que, como mencioné antes, consigan asesinatos para Drow y aceleren su desarrollo; incluso si esto significa dejar vulnerable a Brew, el offlaner. Elaboraremos sobre esta relación entre la agencia, el cuidado y los recursos más adelante, en el siguiente capítulo.

Sin embargo, a pesar de que de acuerdo a la jugabilidad el equipo gira en torno a Drow, quien planifica y dirige a los cinco jugadores es Faceless, el entrenador. El rol de entrenador implica responsabilidades tanto dentro como fuera del juego. Por un lado, implica plantear las estrategias que utilizará el equipo, los personajes que seleccionaran, dónde se posicionará cada persona en el mapa, cómo utilizarán los recursos, entre otras cosas que son cruciales en una partida de Dota 2. Pero, por otro, también se debe encargarse de crear la identidad del equipo. Fue de nuevo Monkey quien dijo que esto era lo que les faltaba y se refería a una forma específica de jugar que aproveche al máximo las facultades de los jugadores.

Cuando tuve la oportunidad de entrevistar a Faceless me dijo que era muy importante que todos los jugadores de un equipo tengan una idea clara y en común de qué es lo que se va a hacer y cómo. Pero esto no solo involucra las partidas de forma independiente, sino también aspectos fuera de las partidas como cuánto y cómo deben entrenar.

Faceless tenía la capacidad y responsabilidad de modificar la forma en la que los jugadores se aproximan al juego para lograr coordinarlos y que jueguen como un equipo. Funcionaba como una especie de director de orquesta que debía asegurarse de que los cinco jugadores vayan a un solo ritmo, propuesto por él. Pero esto no significa que Faceless no tome en cuenta con quién está trabajando y las propuestas que ellos traigan a la mesa, esta es parte crucial de ser un buen entrenador y de poder llegar a los jugadores.

Así, Faceless tiene poder de decisión por sobre los jugadores cuando se trata de momentos fuera de las partidas. Sin embargo, otro aspecto importante para llegar a ser un buen entrenador es la capacidad de hablar con los jugadores y orientarlos, tener influencia sobre su forma de jugar, pero también tener la capacidad de guiarlos a través de los conflictos que puedan surgir dentro del equipo. Es por esto que tanto Faceless como Augusto me afirmaron que es útil tener conocimientos sobre psicología.

Los ocho miembros del equipo tienen un solo objetivo: ganar. Faceless, tiene poder de decisión sobre la jugabilidad en sí, sin embargo, son los manager quienes tienen la capacidad de gestionar aspectos administrativos que enmarcan el trabajo de los jugadores.

El manager del equipo, Russo, estaba encargado principalmente de gestionar la agenda de los jugadores, conseguir partidas de práctica y hablar con los organizadores de los torneos, entre otras cosas que podríamos englobar bajo “administrativas. Es un rol fundamental a la hora de conseguir buenos oponentes para practicar, que se cumpla la rutina de manera efectiva o incluso asegurar cupos en los torneos. En el caso de Russo todo esto resultaba truncado por una barrera de lenguaje. No pude averiguar de dónde era realmente Russo, en un primer momento me dijeron que era de Rusia, en otro que era de Irán, pero lo cierto es que no hablaba español. Esto generó que algunas de sus labores, como encontrar oponentes, a veces sean llevadas a cabo por Faceless o por Alis, a quien veremos a continuación.

El country manager de Fumantela era quien que representaba a la organización en sí y se encargaba de todo lo relacionado al equipo y el vínculo entre ambos. Como veremos en el capítulo 6, hay una diferencia entre organizaciones y stacks. Faceless y algunos de los jugadores conformaban un stack antes de entrar a Fumantela, lo que significa que esta organización adoptó al stack bajo su marca, y era el country manager, Alis, quien se encargaba de monitorearlos, ver sus necesidades y otras

cosas logísticas, como los pagos. Alis estaba la mayor parte del tiempo presente en el Discrod ejerciendo una especie de vigilancia, haya sido consciente de esto o no.

El objetivo de todo jugador, entrenador y manager que se quiera dedicar a Dota 2 de forma profesional, es lograr entrar a una organización, dado que esto involucra no solo un sueldo, sino también, en el mejor de los casos, un contrato. Sin embargo, al mismo tiempo que significa una mejor oferta laboral, también involucra una mayor presión sobre los cinco jugadores y el entrenador. Los seis recibían un sueldo mensual de 500 dólares, por lo que la exigencia era alta y se intentaba monitorear a los jugadores de forma que se asegure una buena performance en los torneos. Ya que, si bien recibirían el sueldo independientemente de los resultados, el no dar la talla significaba indudablemente, como veremos más adelante, perder el puesto en la organización.

Ser un jugador profesional de Dota 2 es de por sí una labor muy exigente. Cuando entrevisté a Faceless le pedí que me diera la rutina que recomienda para las personas que quieren dedicarse al juego de manera profesional, para poder experimentarla yo mismo. Adjunto la rutina:

RUTINA DIARIA IMPORTANTE

EMPEZAR TU DÍA:

8 AM Replays durante 30-45 minutos (dependiendo el objetivo de tu replay diario) usa este tiempo para ver el laneo, matchups, movimiento de mapa, decisiones y builds de otros midlaners que te gusten y destaquen en los torneos actuales, céntrate con 0 distracciones, 0 minimizadas, 0 celular, enfócate en prestar atención y tomar apuntes sobre que aprendiste diariamente para recordarlo durante el resto de la semana y se vuelva parte de ti.

9 AM Empieza tus pubs diarios para calentar, aparte que a esta hora hay buenos pubs en europa.

11 AM Reuniones con tu equipo, apenas finalice la reunión sigue tu rutina de rankeds, almuerzo y no descuides tu entorno trata de ser higiénico y tener un ambiente limpio para un alma tranquila e igualmente trata de convivir con tu equipo, rankear con ellos, etc.

MEDIO DÍA:

2:00 PM // 4:00 PM // 6:00 PM dependiendo de los horarios juega el resto de tus rankeds, has que tu rutina de rankeds diaria sea mínimo 8 rankeds en caso tengas scrims, si no es así llega a 10-12 o hasta cuantos creas poder jugar.

FINAL DEL DÍA

11:00 // 12:00 PM ya debes estar acostándote para dormir, evita amanecerte para llegar a tus 8 horas de sueño y tengas energías para seguir la rutina al día siguiente.

Mínimo 8 Horas de sueño.

NOTA:

Evita las distracciones mientras estés jugando (tu trabajo actual) mira esto como tu trabajo, como tu principal fuente de ingresos, si quieres hacer un buen

trabajo para tener buenas pagas entonces debes enfocarte en hacer bien tus actividades, no te distraigas con otras cosas mientras juegas rankeds (lo más pasable es que estés con tus amigos en discord pero a lo mucho trata de solo conversar con los que estén en tu ranked) de igual manera busca divertirte, aprende en el proceso y has que tu rutina de trabajo sea algo que te guste y no algo que te complique la vida.

Mantén un equilibrio, puedes relajarte en caso te haya tocado un mal ranked, no agobies tu mente a tal punto de perder todas tus partidas o scrims por un mal día de rankeds, al contrario trata de verle lo bueno a cada mala partida y enfócate únicamente en lo que hiciste mal, conviértete en el desbalance para el equipo enemigo.

Evita las salidas con amigos, las fiestas, las parejas, etc. Céntrate en lo que hay los meses que jugarás (torneos, clasificatorias, etc) y solo sacrifica todo lo demás para que llegues a tu objetivo.

No olvides hacer una retroalimentación de que cosas aprendiste diariamente, hasta que se queden como manías tuyas (sea un movimiento en el juego, un matchup que jugaste, una build que hiciste, etc.)

Siempre trata de recordar el porqué cumples esta rutina, porque te esfuerzas y el motivo por el cual quieres ser el mejor, usa esto como motivación para que cada día valga la pena, que esto se vuelva parte de ti hasta que cumplas tus metas.

Recuerda no sobre exigirte, ya que no eres una máquina eres humano, así que si llegas a los 8 rankeds y sientes que no puedes más relájate viendo una serie, un ánimo, distráete y solo calma la mente, si no aprendes a relajarte entonces te volverás loco por sobre esfuerzo, en caso no sea así juega tantos rankeds como puedas hasta que finalice tu día. (Faceless)

No estoy aquí para decir si la rutina es buena, mala, funcional o no. Pero esta es la que seguían los jugadores de Fumantela. Como podemos ver es una rutina que abarca todo el día e implica dedicarle al juego más de doce horas, entre rankeds (partidas públicas), scrims (partidas de entrenamiento) y analizar replays.

La tercera nota es la que me parece más interesante, puesto que apela a una limitación de la vida social del jugador. A lo largo de mis entrevistas la temática más frecuente fue el sacrificio, que, como podemos ver aquí, parece ser una norma más que una consecuencia. Con esto me refiero a que no es que debido a que uno se vuelve jugador profesional termina por darle menos tiempo a la familia o a las relaciones afectivas como parejas o amigos, sino que uno les da menos tiempo para poder dedicarse a ser un jugador profesional de Dota 2. Caso ejemplar de esto fue cuando Galleta había hecho planes por su cumpleaños con su familia, a lo que el equipo respondió negativamente. El problema fue la poca anticipación con la que avisó que ese día no iba a estar disponible, pero está relacionado con el nivel de sacrificio que se considera necesario para tener un buen desempeño en el juego.

El número mínimo de rankeds según la rutina es de ocho diarias. Tomando en cuenta que las partidas suelen durar entre cuarenta minutos y una hora, esto significa

que, contando el tiempo muerto entre partida y partida, uno debería rankear unas siete horas al día, sin contar los scrims, las reuniones de equipo y la revisión de replays. Puede que las rankeds no sean tan exigentes como un scrim o un match (partida oficial de una clasificatoria o torneo) competitivamente hablando, pero son útiles para practicar personajes o mejorar la sinergia entre dos o más personas. Es por esto que me sorprendí cuando me enteré que Monkey y Galleta renegaban de jugar rankeds al punto que Faceless se vio en la necesidad de confrontarlos al respecto. Esto sucedió uno de los primeros días que compartí con ellos, por lo que poco a poco me fui enterando más al respecto, además de complementarlo con entrevistas posteriores.

Ya que la rutina se apoya en las rankeds como uno de los medios principales para practicar y mejorar, es necesario que los jugadores jueguen muchas de ellas. Pero jugar rankeds para los jugadores profesionales de Dota 2 peruanos no es una experiencia tan sencilla o divertida como podría parecernos, ya que es un juego. El primer reto con el que se encuentran es que, a pesar de que existe un servidor dedicado para Perú donde tienen una muy buena conexión, tienen que jugar en el de Europa con una muy mala. Esto se debe a que los servidores de Perú y de Norteamérica, en los que hay mejor conexión, están “muertos”, con lo que se refieren a que ningún jugador profesional está buscando partidas allí. Lo que nos lleva a la segunda problemática, dado que son partidas públicas que te emparejan aleatoriamente, no todos los jugadores con los que te encuentras son profesionales, hay gente que solo está ahí para divertirse y, aunque no estén haciendo nada mal, no se toma la partida tan en serio como lo hace alguien que se dedica a esto, que es su trabajo mejorar. Además, también hay gente que directamente está dispuesta a arruinarte la partida. Pude identificar tres tipos de personas con las que los jugadores profesionales detestan encontrarse en partidas públicas: emos, compra cuentas y mamuteros.

Los emos son jugadores que al primer error en la partida se rinden y deciden dejar de jugar o morir intencionalmente, arruinando la partida por desventaja numérica o por acelerar el desarrollo de los enemigos. Los compra cuentas son precisamente eso, jugadores que han comprado cuentas con demasiado mmr para ellos, por lo que juegan muy mal en comparación al resto de los jugadores de la partida y terminan por ser un peso a cargar. Por último, tenemos a los mamuteros, que parece ser que son más recientes que los otros dos. Mamuteros son personas que “arreglan” partidas. Es todo un sistema que necesita de más de una cuenta e incluso de más de una persona.

La idea es que dos cuentas distintas logren encontrarse en una partida pública y morir intencionalmente para que una de las cuentas pueda acelerar su desarrollo, con lo que aseguran la victoria y aumentan el mmr de la cuenta que deseen. Al igual que los compra cuentas, los mamuteros arruinan partidas creando un desbalance en los equipos, pero, además, van en contra del propósito del sistema de ranking público (mmr), puesto que la idea de este es asegurarse que todos los jugadores de una partida tengan un nivel similar.

Punch y Brew me comentaron que era imposible jugar en el servidor de Perú y el de Norteamérica porque están plagados de mamuteros y compra cuentas, no me queda claro si los emos no llegan a rangos tan altos o quedan opacados por la epidemia mamutera. Y, aunque el servidor de Dota 2 de Europa tiene menos de este tipo de jugadores, la problemática mamutera llega a tal punto que en el servidor de Fumantela había un canal de texto dedicado exclusivamente a registrar las cuentas mamuteadas con las que se habían topado, para poder evitarlas en las rankeds.

El último problema con las rankeds es lo violentas que pueden ser en cuanto a racismo, xenofobia y sexismo. Ningún servidor se salva de esto, habiendo jugado en el servidor peruano he visto expresiones como “indígena” o “serrano” ser utilizadas como insulto. En el caso de Europa parece que tan solo por la mala conexión que tienen los jugadores peruanos les dicen “peruvian” o “africa player”, también como insultos. Por su lado, el sexismo se hace presente con frases como “NO JUEGAN COMO HOMBRES CARAJHO”, que escribió uno de mis aliados en una partida pública, haciendo referencia a que yo jugaba demasiado pasivo. Esta violencia termina siendo casi intrínseca de las rankeds y genera mucho estrés en los jugadores, no solo por la mala experiencia que podría significar para cualquier persona que entre a jugar, sino porque los jugadores profesionales lo ven como formas en las que se les impide realizar adecuadamente su trabajo.

Faceless sobre la importancia del número de rankeds de los jugadores me explicó que:

en caso hubieran jugadores que tal vez flojeaban un poco, que no rankeaban mucho, les hablaba ¿no? Les hablaba, les decía las cosas que se necesitan, cómo son, porque a las finales yo también dejo eso en claro desde el inicio, que si yo trabajo con alguien quiero que sea bajo esas condiciones, que el player se raje, que no sea alguien quedado y que haga las cosas bien ¿no? Porque si no, a las finales, es como que vas a incomodar a los demás, tipo, al final es un equipo de cinco ¿no? Si los cinco no están yendo por, por la misma, bajo la misma rutina, uno o dos se van a incomodar, porque hay uno o dos players que no están haciendo la rutina, que están rankeando cuando les da la gana y el performance que tienen al final no es el mejor (Punch).

Quiero rescatar de esta cita la presión que tienen los jugadores por cumplir la rutina y la relación que se establece entre esta y su performance, palabra utilizada por el propio Faceless para hacer referencia a la calidad del desempeño del jugador. Encontré una contradicción o un choque entre la expectativa que tiene Faceless de lo que significa jugar rankeds y la experiencia objetiva que tienen los jugadores al hacerlo. Se supone que debería ser un espacio que les permita mejorar como jugadores, sin embargo, termina siendo algo que les frustra y hace sentir impotentes, pero que, al mismo tiempo, si no cumplen, son catalogados como quedados. Es por esto que creo que les podría resultar beneficioso buscar enfatizar las otras formas de practicar que tienen que no son en rankeds.

Una de estas otras formas de practicar como equipo son los scrims. El problema es que, para poder tener partidas de práctica de calidad, también tienen que jugarlos en Europa, con una mala conexión. Hubo un momento en el que Faceless, preocupado por el resultado de algunos scrims mencionó que nunca le habían ganado un scrim a un equipo europeo, a lo que Monkey respondió tajantemente que era debido a la mala conexión. Faceless no estaba tan convencido de esto y opinaba que se trataba de temas más relacionados a la jugabilidad, pero me pareció relevante porque yo lo interpreté como una forma de Monkey de quejarse de las malas condiciones laborales en las que se encuentran.

Estas malas condiciones laborales no son realmente culpa de alguien en específico, son retos con los que se enfrenta la región de Sudamérica (SA) de Dota 2 en general. Pero, genera un considerable nivel de estrés en todos los miembros de la escena. Se arma una especie de reacción en cadena, los jugadores no quieren reanear, Faceless les llama la atención al respecto, por lo que se ven obligados a hacerlo, y terminan estresados y cansados, no solo por la gran cantidad de horas de juego, sino porque, además, desarrollan una dependencia emocional al juego. Con esto me refiero a cuánto les afectan las derrotas. La primera vez que escuché esto en relación a Dota 2 fue con Punch, quien me citó una entrevista a un jugador que estaba jugando el The International (TI) de este año, Quinn. Lo que me dijo Punch es que este jugador explicaba que

Ilegas a ser tan dependiente del juego emocionalmente, que, o sea, tu actitud se basa en los resultados ¿no? Si ganas estás feliz, si pierdes estas triste, excesivo, renegando. O sea, llegas a un punto donde juegas tanto el juego, en este caso dota, que te vuelves dependiente emocionalmente (Punch).

Esto se aplica a las rankeds, pero también a los scrims y a los matches. Resulta muy difícil para un equipo profesional de Dota 2 peruano recuperarse tras una derrota. Sin embargo, los efectos no son solo psicológicos, un día Monkey empezó a decir que le temblaba la mano, no pude hacer seguimiento a este síntoma ni saber qué tan grave era, pero puedo afirmar que dedicarle tantas horas al juego resulta perjudicial para el cuerpo de los jugadores. Brew me dijo que estaba en una muy mala condición de salud antes de empezar a ir al gimnasio. Y lo mismo puedo decir yo, debido a que mi trabajo de campo fue principalmente virtual y consistía en pasar todo el día con los jugadores, jugando Dota 2, viendo contenido producido sobre Dota 2 o leyendo, todas actividades que se realizan sentado en una silla. Fue perjudicial para mí en los dos meses de trabajo de campo y, sobre todo, en las dos semanas que intenté seguir la rutina de Faceless de forma intensiva, por lo que me parece importante el hecho de que Brew haya buscado formas de aliviar esta sensación de un cuerpo atrofiado. El dolor de espalda, el sentimiento de estar atrapado en cuatro paredes, la necesidad de salir de casa y no querer volver a jugar Dota 2 nunca más, junto con el estrés psicológico que generan las rankeds, las partidas competitivas y el poco tiempo libre que se le puede dedicar a la familia y amigos, además de las malas condiciones laborales generan que los jugadores profesionales de Dota 2 se encuentren en una posición de considerable vulnerabilidad y alto estrés. En palabras de Faceless:

creo que tienes que ser muy fuerte mentalmente para aguantar todo, porque pasan miles de cosas, de la noche a la mañana nunca sabes si tu equipo va a seguir, no sabes qué va a pasar después de un torneo X y te puede tender a afectar emocionalmente la verdad (Faceless).

Importante resaltar como, para Faceless, la forma de sobrellevar las complicaciones a las que se enfrentan quienes quieren dedicarse a Dota 2 de forma profesional se reduce a ser “fuerte mentalmente”. Pero, además, con esta cita aparece el último aspecto que me gustaría introducir y que le da cierre a mi experiencia con Fumantela, la inseguridad laboral.

Lamentablemente el día que jugué ajedrez con Galleta fue el último que compartí con estos jugadores y fue el día más pesado que tuvieron desde que empecé el trabajo de campo. En algunos de los días anteriores a este tuvieron algún match y fueron ocurriendo los eventos que he relatado, pero ese día el equipo tenía agendados tres matches consecutivos. Primero tenían uno que eran los cuartos de final de una clasificatoria a un torneo internacional, después la semifinal de otra clasificatoria

similar, y, por último, la final de la segunda clasificatoria, si es que ganaban la semifinal.

El primer match empezó con una derrota, pero ya que se debían ganar dos juegos de tres para declarar un vencedor, aún había oportunidad de que ganen los dos juegos siguientes y con eso el match. Lograron ganar el segundo juego para empatarlo, pero se dieron cuenta que para cuando terminen el tercer juego, sea cual sea el resultado, ya estarían tarde para entrar a jugar el siguiente match. Así los jugadores tuvieron que jugar la partida decisiva sabiendo que debía terminar lo más rápido posible o podrían ser penalizados en la otra clasificatoria. Empezaron perdiendo esta partida, pero lograron ganarla después de cuarenta intensos minutos. Como era de esperarse llegaron tarde al siguiente match y los jugadores tuvieron una breve oportunidad de almorzar mientras seleccionaban los personajes de la primera partida. Este match también duró tres partidas, con lo que se hicieron seis dotas competitivos el mismo día. Fumantela, una vez más, perdió la primera y logró ganar la segunda, pero esta vez, tras cinco partidas consecutivas, no lograron ganar la última, perdiendo el match y con eso la clasificación al torneo internacional.

Habiendo sufrido una dura derrota tenían que jugar al día siguiente la semifinal a la que pasaron por haber ganado el primer match, donde se jugaban otra vez la clasificación. Por motivos personales yo no pude acompañarles los siguientes dos días en el servidor, pero estaba atento a los resultados, por lo que me enteré que también perdieron esa semifinal, esta vez dos partidas a cero. Yo pensaba llevar a cabo mi trabajo de campo con ellos por seis semanas más, por lo que fue una gran sorpresa darme cuenta que, a los dos días de que perdieron la segunda semifinal, ya no tenía acceso al servidor. Mi primera reacción fue pensar que me habían expulsado, que tal vez no les había agradado o les había estorbado mi presencia. Pero mi sorpresa fue aún mayor cuando me comuniqué con Punch para preguntarle qué había pasado y me dijo que no había pasado nada conmigo, sino que el servidor ya no existía porque ya no eran parte de la organización Fumantela.

Pocos días después me uní al nuevo servidor donde estaban trabajando Drow, Monkey, Brew y Punch, ahora como un stack libre al que llamaré Stack Libre. Galleta, Faceless y Russo fueron separados del equipo y reemplazados por Lag, Yango y Mina respectivamente. Con Stack Libre tuve otra serie de experiencias que comentaré en los siguientes capítulos, sin embargo, este duró tan solo dos semanas más.

En este capítulo he querido presentar algunas de las experiencias que tuve compartiendo con un equipo profesional de Dota 2. He intentado mantenerlo relativamente superficial en el sentido más descriptivo, para poder hacer una introducción de todos los temas sobre los que profundizaremos en los siguientes capítulos, donde haremos las conexiones directas entre los eventos y el marco teórico, para poder llegar a conclusiones.



5. Estructura competitiva

Dado que mi propuesta teórica parte de entender el espacio competitivo peruano de Dota 2 como un campo bourdieuno, es necesario presentar las condiciones materiales que enmarcan las luchas por los distintos tipos de capital. Así que empecemos por explicar la estructura actual de la escena competitiva.

El mundo de Dota 2 competitivo está dividido en tiers: tier 1, tier 2, tier 3 y tier 4. Estos se refieren al nivel competitivo de los torneos, y, por ende, de los equipos que participan en ellos, siendo el tier 1 el de mayor nivel. En Perú solíamos tener el Dota Pro Circuit (DPC) de SA que tenía dos divisiones, una tier 3 y una tier 2, cada una con ocho equipos y un formato de liga en la que subías o bajabas de división según los resultados. El DPC era organizado por una empresa nacional, pero estaba enmarcado en una ruta internacional diseñada por Valve, la empresa desarrolladora del propio videojuego, a través de la cual se podía clasificar a los eventos internacionales tier 1. Los equipos que quedaban primer y segundo puesto del DPC clasificaban al próximo evento internacional, donde podían conseguir puntos para clasificar al TI, el evento más importante del año.

Me comenta Augusto que el DPC de alguna forma formalizó la gran escena dotera que ya existía en Perú desde el Dota 1, juego en el que él compitió antes de hacerse entrenador de Dota 2. Esto es apoyado por Brew, quien me dijo que

cuando me quise dedicar al juego estaba el DPC, que era mi principal objetivo. El DPC era el Dota Pro Circuit, donde prácticamente tenías asegurado ser pro player, desde división dos, división uno, pero lo eliminaron y ahora los torneos básicamente son si no ganas no comes” (Brew)

Hay dos aspectos sobre los que me gustaría elaborar a partir de esta cita. El primero es que el DPC le daba a los jugadores y a las organizaciones que participaban un objetivo claro y específico. En caso seas un equipo nuevo era clasificar a la segunda división del DPC, en caso estés en segunda era subir a primera y en caso estés en primera ya podías clasificar a los eventos internacionales. Lo mismo para los jugadores nuevos, que, como menciona Brew, tenían el objetivo claro de entrar al DPC, donde podían decidir si subir de categoría con el equipo en el que estaban o buscar algún otro equipo que los llame a jugar para ellos. En todo caso, existía una ruta clara con un progreso lineal que facilitaba la profesionalización de este juego.

Además, establecía una posición central para las organizaciones que participaban del DPC. Las organizaciones eran las que solían tener el cupo de participación para el DPC, y, por lo tanto, en torno a quién se tomaban las decisiones.

Dado que la organización era el eje del mercado de jugadores, eran ellas las que decidían qué jugadores entraban o salían, según sus intereses.

El segundo punto es con respecto a la afirmación “el que no gana no come”. Como menciona la cita, el DPC fue eliminado en 2023, lo que significó un giro en la escena competitiva peruana de una liga establecida y relativamente formal en la que participaban organizaciones, a una serie de torneos esporádicos. Actualmente se puede entrar a estos torneos de dos formas, o eres una organización reconocida y te invitan a participar, o clasificas a través de las cualis (clasificatorias abiertas). Esto ha ocasionado que la escena peruana se maneje principalmente a través de un sistema de stacks, en contraste con el de organizaciones que funcionaba en el DPC.

Los stacks son agrupaciones de cinco jugadores que pueden tener o no un coach y/o un manager. Estas agrupaciones no tienen ningún tipo de formalización, es decir, no se somete ni a los jugadores ni al staff a un contrato ni se les paga un salario. La forma como este stack podría generar ingresos para sus integrantes es a partir de premios o de conseguir una organización que los patrocine. Por lo que dependen no solo de la participación en torneos, si no directamente de ganarlos para repartir el premio o para tener forma de convencer a alguna organización de que los contrate.

Estos stacks suelen formarse a partir de uno o dos jugadores que quieran armar un equipo para participar en alguna cuali y empiezan a “jalar” jugadores que estén como agentes libres (sin equipo) o incluso que estén en otros stacks. En el caso del equipo con el que trabajé pude rastrear al stack hasta junio de este año, cuando estaban bajo otra organización. Como podemos ver en el la figura 4, de ese stack solo seguían tres jugadores para cuando yo los conocí, junto con el coach.

Ya que normalmente los stacks se forman con miras a un evento en específico, el resultado de ese evento es crucial para la longevidad del stack y para decidir los cambios que se harán en la alineación. En el caso de Brew, por ejemplo, cuando Stack Libre hizo disband, a él lo jalaban a otro stack para jugar una cuali. Sin embargo, dado que perdieron esa cuali, este stack también hizo disband y Brew pasó a “probar suerte” con otros stacks.

Con esto podemos ver no solo lo inestables que pueden resultar los stacks, sino también cómo las organizaciones pasaron a tomar un rol secundario, aunque aún importante. Stack Libre, por ejemplo, no hizo disband por perder una cuali, sino que uno de los jugadores fue jalado a otro stack que estaba funcionando bajo la marca de una organización. Ya que la lógica de stacks funciona de manera tal que los jugadores

no están comprometidos de ninguna forma más que verbalmente a la agrupación, es muy fácil hacer cambios. Sea porque se considera que el stack va a tener mejores resultados con otro jugador, o porque un jugador considere haber recibido un llamado de un stack con el que cree tener mejores posibilidades o que esté bajo una organización, lo que implica un sueldo estable y mejores condiciones laborales.

En las entrevistas este fue un tema recurrente, tanto desde el lado de jugadores que abandonan el stack, como de jugadores que son expulsados. Sin embargo, todos parecían estar de acuerdo en que los stacks son tan dinámicos y volátiles que no suelen tener tiempo de alcanzar su máximo potencial. Pude presenciar casos de stacks que duraron tan solo cuatro días.

Como mencioné, todo esto no significa que las organizaciones hayan desaparecido, de hecho, son quienes poseen el capital económico y a lo que aspiran los stacks.

Actualmente las organizaciones funcionan como marcas más establecidas, a veces internacionales, donde todos los jugadores y el staff cuentan con un salario, aunque las condiciones laborales sean un poco ambiguas. Mientras estuve en el discord de Fumantela pude escuchar que la forma de pago era a través de recibo por honorarios y, en la entrevista que tuve con la manager me contó que, aunque suelen manejarse por contratos, el más largo que había visto era de seis meses, pero que lo más común era que sean de uno o dos, por lo que no parece realmente brindar mucha estabilidad laboral. Por ejemplo, Fumantela, al no haber obtenido los resultados esperados, se desligó de lo que sería Stack Libre simplemente cortando los lazos con el stack y, a través de Brew, me entré que aparentemente no les iba a pagar el último mes. Aun así, estar bajo una organización es la mejor forma de perseguir una carrera en Dota 2 y los managers de los stacks suelen dedicarse a contactarlas para que los adopten bajo su marca.

Parece ser que hay dos formas en las que una organización contrata jugadores para tener un roster. La primera es que contraten uno a uno a los jugadores, tal vez de acuerdo a sugerencias de un entrenador u otro miembro del staff de la organización, un método más parecido a lo que sucedía cuando existía el DPC. La segunda, que parece ser la más común actualmente, es que las organizaciones contraten o absorban a un stack entero o parte de este. Esto puede pasar porque ven que un stack independiente está teniendo éxito y decidan patrocinarlos, pero también ha pasado que una organización decide contratar a un stack que ya estaba siendo

patrocinado por otra organización. O, por el contrario, un stack puede dejar a una organización para aliarse con otra. Fue el caso del stack con el que trabajé, que por motivos de cómo se estaban manejando los premios, decidió desligarse de la organización A para aliarse a la organización B, haciendo un par de cambios de jugadores en el proceso.

Con esto quiero mostrar cómo el mundo profesional de Dota 2 peruano funciona en una negociación de tres niveles. En el más bajo e independiente tenemos a los jugadores, quienes tienen intereses, responsabilidades y anhelos propios. Estos jugadores, para participar en torneos necesitan agruparse en stacks. Los stacks se inscriben en cualis, con la esperanza de clasificar a un torneo que tenga un buen prize pool, pero, además, buscan contactar organizaciones que les patrocine. Mientras tanto, las organizaciones buscan a los mejores jugadores y a los mejores stacks esperando clasificar a torneos internacionales y ser económicamente rentables. Así, se da una triple negociación entre jugadores, stacks y organizaciones que construyen el campo de Dota 2 competitivo.

Esta negociación consiste principalmente en las condiciones laborales bajo las que trabajarán los jugadores y el staff. Los tres niveles tienen distintos roles y distintas responsabilidades, sin embargo, todo gira en torno a los jugadores y su desempeño.

Lo que está en cuestión cuando hablamos de la negociación es el performance de los jugadores, cómo este será mejorado y bajo qué condiciones. El performance en el mundo de Dota 2 se entiende como la calidad del desempeño que se demuestra en las partidas, que para bien o para mal puede ser objetivamente medido a través del resultado, una victoria o una derrota. En este sentido, podemos traer a McKenzie y su reflexión sobre cómo el nuevo modelo económico se basa en una constante amenaza bajo la que tu performance debe estar a la altura o serás despedido (2001).

Ser un jugador de forma individual es muy distinto a ser parte de un stack, lo cual, a su vez, es distinto a ser parte de una organización. Como parte de mis entrevistas le pregunté a los jugadores cómo fue llegar a tener el nivel necesario para dedicarse al juego de forma profesional, a lo que contestaron que era un camino muy confuso. La forma más sencilla de medir el nivel individual de un jugador, como ya mencioné, es a través de su mmr público (matchmaking rating) o medalla. Inspirado en el Elo del ajedrez, el mmr público es un número que nos permite ubicar a todos los jugadores del mundo en una sola medida, o una sola tabla que funciona como una escalera en la que se puede subir y bajar, de acuerdo a los resultados de las ranked

que se juegue. Con el mmr público se puede ubicar rápidamente a cualquier jugador en la escalera y comparar su puntaje con el de cualquier otra persona que también tenga un mmr público, lo que implica encontrar cuál de los dos está más arriba y medir su habilidad sin necesidad de verlos jugar. Gracias a este número, los jugadores de Dota 2 pueden ubicarse rápidamente en relación a otro jugador y termina siendo una buena herramienta, aunque no del todo objetiva, que les permite demostrar su nivel competitivo.

A diferencia de deportes convencionales, no existe una academia donde se pueda aprender a jugar, las únicas vías de aprendizaje son a través de la experiencia propia, los amigos o videos de YouTube de creadores de contenido de Dota 2 que te expliquen conceptos del juego. Brew era quien tenía esta experiencia más fresca, debido a su reciente incorporación al mundo profesional, y me comentó que, aunque estos recursos eran útiles en un principio, llega un punto donde resultan insuficientes para poder seguir subiendo tu mmr. En sus propias palabras “es como meterte en un laberinto sin encontrar la respuesta”. En este punto empiezas a depender de tu propio criterio para poder seguir subiendo tu medalla, nadie te dice en qué te equivocas ni qué podrías hacer mejor, tu única retroalimentación son tus resultados y la fluctuación de tu mmr. Sin embargo, subir el mmr público es de vital importancia para un jugador que aspira a profesionalizarse, como veremos en el siguiente capítulo, pues de este depende la posibilidad de ser llamado a un stack. Para esto debes estar, por lo menos, en la medalla más alta y así encontrarte, en tus rankeds, con jugadores que ya son profesionales. Estos encuentros en partidas públicas son claves para ganar notoriedad entre jugadores que ya sean parte del circuito profesional y que estos empiecen a tomarte en cuenta para armar nuevos stacks.

Esto empieza a cambiar una vez que te vuelves parte de un stack, que es cuando interactúas con otros jugadores ya como un equipo o incluso tienen a un entrenador que se dedica a hacerte recomendaciones sobre tu jugabilidad o, como Faceless, a exigirte cierta cantidad de partidas o que te enfoques en ciertos objetivos a mejorar. Sin embargo, los stacks se hacen y se deshacen, por lo que muy probablemente no va a alcanzar el tiempo de exigirte ni de enseñarte nada, sino que parece haber una expectativa de que todos ya sepan cumplir su rol. En este sentido fue que Nat me dijo que los stacks a veces parecen funcionar como una forma de “probar suerte”, puesto que muchas veces solo son un grupo de cinco jugadores que podrían perfectamente haber sido emparejados aleatoriamente para una ranked, en

el sentido que no han desarrollado una dinámica específica de equipo, o, como le llamó Monkey, una identidad.

Esto es lo que se supone que cambia cuando se está en una organización, y, aunque definitivamente hay organizaciones que sí lo hacen, hay muchas que no. En el caso de Fumantela, por ejemplo, llevaban todos juntos trabajando tan solo tres semanas antes de disolver el equipo. Como mencioné, había tres jugadores y el coach que llevaban juntos más tiempo, aproximadamente tres meses en total, pero no todo un roster en conjunto. Este tema del tiempo y la dinámica de equipo estuvo muy presente en todas las entrevistas, todos afirmaban que tanto los jugadores como las organizaciones no tienen la paciencia para desarrollar una dinámica de equipo o para esperar a que un jugador aprendiera a jugar en un entorno competitivo. Esto dificulta mucho el ingreso de nuevos jugadores a la escena, pero también mantiene a los jugadores que ya están dentro del circuito en una situación de constante ansiedad, dado que al mínimo descontento se sienten amenazados de ser despedidos. Fue el caso de Punch, el único al que pude entrevistar de forma presencial, puesto que tuvo un viaje a Lima para participar en el evento del TI. En la entrevista me comentó que debido a su viaje no estaba pudiendo practicar, lo que lo tenía preocupado porque implicaba que su desempeño podría empeorar y, volviendo a mencionar a McKenzie (2001), esto podía significar que lo botaran del equipo.

Otro tema que surgió mucho en las entrevistas es el hecho de que los jugadores peruanos son muy poco comprometidos o no tienen suficiente disciplina. Parece ser que este es uno de los motivos de la alta rotación, pero tenemos que pensarlo en ambos sentidos. Hemos visto que el sistema de stacks ocasiona que la relación entre el stack y el jugador sea débil, lo que implica que el jugador pueda abandonar el stack sin mucho problema o previo aviso, pero también que el stack pueda deshacerse de él fácilmente. Por lo también que debemos pensar en la falta de compromiso que los stacks y las organizaciones tienen con los jugadores. Hay algunas organizaciones en SA (Sudamérica) que sí parecen tener proyectos a largo plazo, como Beastcoast o Heroic, que, además, participaron en el TI de este año. Pero otras como Hokori, Qhali, Infinity o Cuyes tienen una alta rotación de jugadores y van de cuali en cuali con stacks distintos.

El objetivo de los trabajadores de una organización es que los jugadores mejoren o, cuanto menos, mantengan la calidad de su performance. Así, los entrenadores diseñan rutinas, los managers agendan partidas de práctica, las

organizaciones proveen un sueldo que les permita concentrarse en el juego y los jugadores dedican todo su tiempo a mantenerse al día con el juego. Pero los entrevistados están de acuerdo en que este tipo de organizaciones no le da el suficiente tiempo ni a los jugadores ni a los entrenadores de desarrollar una dinámica de equipo que les permita mejorar tanto individual como grupalmente. Lo que significa que ser parte de una organización no necesariamente resulta una experiencia enriquecedora para el desarrollo competitivo de los jugadores, sin embargo, sí es altamente exigente. Esta es la contradicción bajo la que funcionan organizaciones como Fumantela, donde la alta rotación y la dinámica de “probar suerte” termina por colocar la responsabilidad del éxito del stack y de la organización sobre el aprendizaje que pudieron o debieron haber tenido los jugadores en su entrenamiento individual, a través de partidas públicas y algunos intercambios con jugadores más experimentados. Y en caso la organización considere que el performance del stack no dio la talla, se busca otro.

En este punto, para profundizar en cómo el éxito de las organizaciones y los stacks recae en los jugadores profesionales de Dota 2 y su trayectoria individual, resulta pertinente hacer referencia a la épica emprendedora (Cánepa, 2020). Podemos ver cómo, apoyándose en un discurso similar, el campo competitivo de Dota 2 deposita la responsabilidad del éxito netamente en la capacidad de los jugadores de lograr una victoria. No quisiera decir que los entrenadores, los managers o las organizaciones se olvidan de todas las desventajas estructurales que enfrenta la región, como lo son la mala conexión, la alta rotación de personal, la falta de compromiso tanto por parte de los jugadores como de las organizaciones y los stacks, la falta de instituciones formativas, e incluso la falta de legitimidad de este videojuego como un trabajo o un deporte. Pero finalmente está ocurriendo que todo esto es convertido en retos que los jugadores deben demostrar estar dispuestos a superar a través de esfuerzos y sacrificios individuales. Sin duda a los entrenadores y a los managers también se les exige un alto nivel de sacrificio, sin embargo, lo más común en las entrevistas era que se haga hincapié en la falta de compromiso de los jugadores o su actitud “quedad”, haciendo referencia a sus pocas ganas de mejorar. Quisiera llamar la atención de nuevo sobre el hecho de que Galleta y Monkey no querían jugar partidas públicas por el alto nivel de estrés que les significa, pero esto estaba siendo interpretado por Faceless como una actitud de poco esfuerzo, poca voluntad, y esto es inaceptable en un contexto de esfuerzos épicos que aspiren la superación.

Dentro de la narración de Augusto sobre sus logros, ahora como entrenador de Dota 2 y previamente jugador profesional de Dota 1, resulta clara la internalización de la épica emprendedora, la cual ha otorgado sentido a su propia biografía a partir de los retos que asumió y logró superar.

Terminé mis estudios y pues ahí fue la elección más difícil de mi vida porque mi familia me preguntó qué quiero hacer. Y quería tomarme un año sabático de querer jugar al dota. Mi familia nunca lo aceptó y pues tuve que tomar mi camino solo. Y ya para eso ya iba a diferentes cabinas a retar y todo eso, a ganar como esos enfrentamientos que ganas dinero así. Y pues una de esas cabinas me quería como que vaya continuamente y se sorprendió cuando dije que si me puedo quedar. Yo le dije porque no podía quedarme en casa, ya que, como te digo, no aceptaba mi familia. Y pues ahí empezó mí, vamos a decir, mi aventura (Augusto).

Su propia épica, o aventura, cómo él la llama, empieza desde abajo, donde debía limpiar cabinas a cambio de poder pasar tiempo en las computadoras jugando Dota 1. La falta de apoyo familiar, la carencia de recursos materiales y la falta de apoyo de organizaciones, que en ese momento eran casi inexistentes en el Perú, son asumidas como retos que logró superar en su camino hacia convertirse en un jugador profesional de Dota 1. Una vez que llegó a cierto nivel de profesionalización, participando en torneos de cada vez mayor valor y prestigio, los retos seguían apareciendo. Así, pasó por lo que él mismo llama “sacrificios” en instancias tales como cubrir él mismo sus gastos de viaje hacia otras provincias para participar en torneos, no solo para impulsar su propia carrera como jugador profesional, sino también para hacer crecer la escena nacional de Dota.

Hoy en día, como entrenador condecorado de Dota 2, habiendo liderado agrupaciones que han alcanzado éxito internacionalmente, Augusto le ha encontrado significado a los retos por los que pasó y las acciones que realizó. Como menciona Cánepa (2020), la épica emprendedora instauro el principio de eficiencia y competitividad más allá del ámbito económico, llegando a ocupar un espacio central en la forma como se imagina y realiza un proyecto nacional. En el caso de Augusto, su propia épica va más allá de lo logrado en términos económicos individuales, sino que se expande a la construcción de una escena competitiva nacional de Dota, la cual, gracias a los sacrificios de su generación, ha llegado a ocupar una posición de prestigio en la región.

Creo que fue la piedrita que tuvimos que poner los antiguos para que todo se vuelva como ahora. Varias personas creo, que en el camino he conocido, que han sacrificado mucho y me han ayudado también mucho para que se vuelva lo que es la industria ahora. Porque la verdad, o sea, si no hubiéramos puesto nuestro granito de arena o

no hubiéramos empezado con este edificio que se ha vuelto, ya no es una casa, es un edificio grandísimo, hubiéramos estado como Bolivia, Argentina, Uruguay (Augusto).

En este caso en particular, podemos ver como el desempeño personal de Augusto siendo emprendedor/jugador de Dota profesional, adquiere un compromiso público con el desarrollo de la escena competitiva a nivel nacional. Lo cual se ve finalmente reflejado en su interés por participar incluso a nivel político en la difusión de esta profesión, por la buena reputación que tiene entre los jóvenes doteros.

Retomando el análisis propuesto por Cánepa (2020) es necesario problematizar el relato y acto épico, particularmente en su capacidad de normalizar cierto tipo de prácticas y legitimar diversos comportamientos, a fin de alcanzar el éxito definido como competitividad. En el caso particular de los jugadores de Dota 2, resulta claro que prácticas de (auto)explotación, como jugar más de 12 horas de Dota al día, se vuelven parte del repertorio legítimo de actividades realizadas por un profesional de Dota. Dicha práctica, lejos de ser vista como explotación, es interpretada como racional, sacrificada y necesaria para alcanzar las metas. Es decir, es una práctica pertinente bajo los mandatos de eficiencia (McKenzie, 2001).

O sea, cuando tú solo subes tu Ranked, es como que tienes que rankear todo el día, solo ver Dota, Dota, full Dota. No sé, tus 15, 14 dotas diarios fácil, o 12. Sí, 12 mínimo y no hay máximo. Depende de lo que tú quieras jugar (Brew).

[Sobre encontrar jugadores para formar un stack en conjunto] O sea, gente que juegue, que se dedica a jugar. No que estén otras cosas. Como que esa es tu chamba y tienes que dedicarle tu tiempo, digamos sus 14 h diarias y ahí ya pues ves lo que haces. [14 h diarias es un montón] Pero así funciona el Dota pues. Mientras tú descansas o hueveas, hay otro huevón que está jugando y te supera (Brew).

En lo comentado por Brew resulta claro que la capacidad de superar retos, como lo son el subir tu medalla, resaltado en la primera cita; o conformar stacks competitivos capaces de ganar, resaltado en la segunda; son asuntos frente a los cuales se debe asumir responsabilidad. Lo que termina no solo por legitimar la práctica de jugar 14 horas al día para mejorar en Dota 2, sino que la vuelve obligatoria para obtener el desempeño deseado. Además, de que descansar o “huevear” son actividades que amenazan tu capacidad de mantenerte competitivo. Resulta claro que es esta misma lógica la que encontramos en la rutina desarrollada por Faceless, en la cual recomienda: “Evita las salidas con amigos, las fiestas, las parejas, etc. Céntrate en lo que hay los meses que jugarás (torneos, clasificatorias, etc) y solo sacrifica todo lo demás para que llegues a tu objetivo”.

Pese a que Faceless insta en que los jugadores sepan no sobre exigirse a fin de preservar su sanidad, la rutina propuesta es claramente exigente y supone sacrificios que los jugadores deben asumir si es que quieren dedicarse al Dota profesionalmente. De esta forma la (auto)explotación laboral, tanto a nivel de stacks libres como a nivel de organizaciones, parece estar normalizada dentro de la épica emprendedora dotera, como si fuese un asunto de responsabilidad individual.

Esta lógica resultó clara en mi trabajo de campo, particularmente en los últimos días descritos en el capítulo cinco, dónde, después de tener agendados tres matches en un mismo día, participando de dos torneos simultáneos, Fumantela no fue capaz de ganar las semifinales en las que participó. Lejos de percibir la derrota en estas partidas importantes como un efecto de un posible agotamiento de los jugadores después de jugar tantas partidas altamente demandantes de forma consecutiva, esta fue asumida como una falta de capacidad por parte los jugadores. Bajo la lógica de la épica emprendedora (Cánepa, 2020) y el mandato de eficacia (McKenzie, 2001) requerida para dedicarse a este juego de forma profesional, la derrota fue interpretada como una incapacidad de performar por parte del equipo y el disband, junto con la expulsión de Galleta y Faceless, es visto como una consecuencia lógica. En palabras de Cánepa: “un mal desempeño se explica como resultado de la falta de una actitud ganadora, la carencia de visión para identificar oportunidades, o la desatención del espíritu emprendedor que sería propio de todos los peruanos” (2020, p. 79). De esta forma, prácticas laborales poco responsables son ocultas bajo el velo de la meritocracia.

Por otro lado, siguiendo con la mirada crítica a la épica emprendedora, también resultó claro que desigualdades estructurales eran ignoradas a causa de la responsabilidad asignada al individuo sobre su éxito o fracaso. Esto me resultó particularmente evidente en el caso de las mujeres y su limitada presencia en la escena competitiva de Dota 2. Al preguntarle a Brew por qué cree que las mujeres no han alcanzado un rol relevante en el Dota competitivo, su respuesta siguió esta línea de pensamiento:

Es como que, es imposible que lleguen porque es, es que literalmente tienes que sacrificar mucho tú, por así decirlo, tu forma física. Es como que estas sentado todo el día y eso no creo que a una mujer le guste. Y es como que creo que son más sociables. Es un poco, fácil estoy siendo un poco etiquetista, algo así, pero es como que no creo que sea para ellas (Brew).

Con esto, pese a que Brew es consciente de que su forma de pensar pueda estar siendo guiada por prejuicios, termina por responsabilizar a las mujeres por su fracaso en posicionarse dentro de la escena competitiva. Su mal desempeño se explica como una falta de actitud sacrificada. Mientras que una lectura más crítica como la propuesta por Ruotsalainen & Friman (2018) demuestra que las mujeres no están ausentes de los esports competitivos porque sean menos sacrificadas, o porque fundamentalmente no posean las habilidades necesarias para tener éxito, sino porque hay muchos límites a las posibilidades de que siquiera comiencen a adquirir habilidades en primer lugar. Esto a causa de diversos factores como verse expuestas a prejuicios y acosos dentro de las plataformas; tener menos oportunidades de visibilización y representación; ser relegadas a roles de cuidado dentro de los juegos; entre otras limitaciones estructurales que posicionan a las mujeres en una desventaja dentro del mundo de los videojuegos competitivos.

Por último, retomando lo mencionado por Brew al decir “literalmente tienes que sacrificar mucho tú, por así decirlo, tu forma física”, resulta necesario resaltar los efectos adversos que la épica emprendedora puede tener en el cuerpo de sus héroes. A lo largo de mi trabajo de campo resultó evidente que los jugadores profesionales están bajo grandes niveles de estrés a causa de la competitividad y, en buena medida, también a causa de que su capacidad de ganar está directamente relacionada a su estabilidad laboral y económica. Como ya adelanta Brew, los jugadores reconocen los efectos físicos y mentales que tienen las rutinas que adoptan y la presión que imponen sobre ellos tanto las organizaciones como ellos mismos para alcanzar el éxito.

Punch destaca: “Uno gana, uno pierde. Siempre el lado que pierde se estresa, porque juegas por algo, que son puntos, que son puntos de clasificación. Y ya pues, a veces la gente se mata por eso”. En el caso de Dota 2, por la inherente competitividad del campo y sus mecanismos de evaluación que jerarquizan el desempeño de los jugadores, además del imperativo sacrificio de una serie de actividades que podrían ayudar a aliviar el estrés, los jugadores terminan prontamente expuestos a sufrir sus consecuencias.

Augusto incluso llega a cuestionar su propia épica emprendedora y los sacrificios que tuvo que realizar. Con respecto a su etapa como entrenador de Dota 2 comentó:

Claro, aunque no lo creas esto, el juego, o sea, competitivamente te consume mucho y si no tienes cuidado, o sea, puede llegar hasta enfermarte. Es como creo que todo ¿no? Si lo tomas al exceso te vas a sufrir daño y yo sí sufrí uno de ellos ¿no? (Augusto).

Con esto, hace referencia a los severos efectos que la competitividad de Dota 2 llegó a tener en su propio cuerpo. Puesto que, a raíz de los altos niveles de estrés, comenzó a sufrir náuseas y vómitos antes de que empiecen sus partidas oficiales, efecto que con el tiempo fue empeorando hasta el punto de vomitar todo lo que ingería y se vio obligado, por recomendación médica, a tomar un descanso de su carrera de entrenador. Podemos ver lo mismo en otra anécdota que me contó Punch, haciendo referencia al caso de otro entrenador que, al igual que Augusto, sufrió de estos daños causados por el gran estrés que genera competir en este juego. En el caso de este entrenador lo que ocurría era que constantemente debía acudir al médico porque sentía que tenía taquicardia. Al igual que a Augusto esto muchas veces le impedía cumplir su rol de entrenador y me comenta Punch que en una de idas al médico le dijeron que el origen eran altos niveles de estrés. Otro posible ejemplo, es el caso de Monkey, quién ocasionalmente sufría de temblores en la muñeca. Él hacía chistes sobre el posible fin de su carrera, pero es importante señalar que no sería la primera vez que por la alta exigencia de un deporte electrónico un jugador se ve obligado a retirarse por temas de salud en la muñeca. Por poner un ejemplo, fue el caso de Uzi, uno de los más reconocidos jugadores de League of Legends, que, por la exigencia de su propia escena competitiva, que estoy seguro que seguirá otros parámetros, tuvo que retirarse por una lesión en la muñeca.

Estos casos demuestran que no se trata de instancias aisladas, sino de una presión estructural por sacrificar el cuerpo y la salud mental para cumplir con las expectativas de eficacia y eficiencia a las que son sometidos los miembros de un campo articulado entorno a un deporte, en este caso electrónico.

Recordando que los campos desde Bourdieu consisten en un espacio social parcial que enmarca luchas específicas, el campo competitivo peruano de Dota 2 es uno que se caracteriza por una triple negociación entre jugadores, stacks y organizaciones, donde lo que se pone en cuestión es la forma como se logrará que los jugadores tengan el mejor desempeño posible. Como vimos en el marco teórico, esto puede entenderse a partir de la eficiencia propuesta por McKenzie, dado que los jugadores pueden ser interpretados como un recurso a gestionar. Sin embargo, es importante tomar en cuenta cómo entra a tallar la épica emprendedora que termina

por hacer que este modelo de eficiencia sea uno de sacrificio y (auto)explotación, internalizado por los jugadores a costa de su salud física y mental. Sobre estos últimos recae la presión de demostrar una performance eficaz bajo la amenaza constante de ser despedidos por un entorno de alta inestabilidad laboral.



6. Capitales y masculinidad

Habiendo definido el campo del mundo competitivo peruano de Dota 2, es necesario ver ahora cómo se negocian los capitales más importantes y cómo estos se relacionan con la construcción de las masculinidades de los actores.

Siguiendo nuevamente el marco teórico, el capital que tiene mayor relevancia es el simbólico, y en el caso de este campo es inmediatamente seguido por el social. Para ponerlo en simple y poder elaborar al respecto, podemos hacer una relación entre el capital simbólico de un jugador y la calidad o eficacia de su performance. Así, la carrera profesional de los jugadores depende directamente de su capacidad de obtener la mayor cantidad de capital simbólico posible, de forma que puedan tejer lazos con otros jugadores y aumentar su capital social, que también resulta fundamental para tener una carrera fructífera.

Entonces, toca preguntarse qué le otorga capital simbólico a alguien que se dedica a Dota 2 de forma profesional. Empezaré hablando de los jugadores, dado que son el corazón de los equipos, pero también porque los entrenadores suelen ser personas, como Augusto y Faceless, que fueron jugadores anteriormente, lo que tiene un papel en su propio circuito de capital simbólico.

Como hemos visto, el campo competitivo gira en torno al desempeño que los jugadores puedan demostrar dentro del juego y los resultados que puedan obtener, la eficacia de su performance. Pero, aunque estos resultados impliquen una victoria o una derrota, hay muchos otros aspectos que juegan un rol importante a la hora de valorar la performance de un jugador, incluso algunos que escapan del juego en sí, pero que lo enmarcan.

Retomemos los aspectos introducidos en los capítulos anteriores para ver cómo los jugadores obtienen prestigio en el campo específico de Dota 2. El primero al que me gustaría volver es el mmr público y el camino que recorren los jugadores antes de llegar a ser profesionales, la primera parte de su épica emprendedora. Ya que el capital simbólico funciona como criterios de diferenciación de quienes forman parte de un campo (Bourdieu, 1997), el mmr de un jugador es probablemente el más evidente al que se puede recurrir.

Vimos cómo el mmr, por tratarse de un número, permite que los jugadores se ubiquen en relación a otros rápidamente. Esto es relevante ya que, para que alguien llegue a colocarse por encima de alguien más en la escalera, es necesario que el jugador gane muchas partidas a muchas personas distintas. Por lo que se asume que

le puede ganar a cualquier persona que tenga un número menor de mmr o esté por debajo en la tabla, lo que, además, infunde respeto en quienes están por debajo.

Para los jugadores profesionales quienes están por encima de ellos son muy pocos y a medida que van subiendo van perdiendo el respeto por los que están más arriba, que inicialmente era automático. Por ejemplo, Brew recuerda perfectamente que antes veía a los que están en el top 100 y decía “un dos dígitos, tú lo respetas y dices ‘es boss’¹”, pero afirma que a medida que subes te vas dando cuenta que juegan “normal” o igual que tú lo haces, puesto que, al estar allí con ellos, se diluye la distancia creada por el capital simbólico.

El punto es que hay un prestigio, un criterio de diferenciación, un capital simbólico en tener una gran cantidad de mmr. Esto no funciona únicamente en la escena competitiva, sino en la comunidad de Dota 2 en general. Yo, con mi humilde mmr de 1k, siento un gran respeto por la habilidad que tienen los jugadores con los que compartí, que tienen más de 10k, y era evidente el abismo que nos separa en cuanto a conocimiento sobre el juego. Esto es posible debido a que las rankeds están abiertas a todo público, el mmr los pone, aunque con gran distancia, en el mismo saco que todo el resto de jugadores y para llegar tan arriba es necesario empezar desde abajo.

Para elaborar sobre esto quiero utilizar lo que podríamos llamar la épica emprendedora de Brew como ejemplo de cómo es el proceso de subir tu mmr, puesto que, aunque haya terminado siendo un jugador profesional, él empezó, al igual que todos, en la medalla más baja, con menos de 1k.

Brew conoció Dota 2 a los siete años a través de su hermano, pero no fue hasta que tuvo catorce, en la pandemia, cuando empezó a tomarse el juego en serio y dedicarle más de 14 horas diarias. Recuerda que jugar en medallas bajas, con jugadores de poco mmr, era un infierno:

lo que no me gusta es que puta, te cagas mentalmente. Por ejemplo, yo me acuerdo que en 2020 yo desconocía totalmente el lenguaje soez. Es como que sí hablaba un poco de ese lenguaje, pero no tanto. Y como buscaba en server Perú, donde es la cuna del dota, ya pes la gente insultaba a tu madre, o sea, hablaban mil lisuras. Es un juego muy, que te denigra el cerebro si lo juegas diariamente y especialmente en server Perú y eres cuenta bajita, era muchos insultos (Brew).

¹ Boss, jefe en inglés, se utiliza para referirse a alguien difícil de vencer. Probablemente provenga de los jefes finales en videojuegos de un solo jugador que suelen caracterizarse por ser la parte más difícil del juego.

Dado que todos los jugadores empiezan desde abajo, se ven obligados a pasar por esta experiencia que Brew encontró denigrante. Pero, además de ser una experiencia que superar o vencer, es algo que influye en cómo los jugadores se aproximan al juego. De nuevo en palabras de Brew: “el entorno era muy tóxico pues, como que te acostumbras y tú también te vuelves tóxico”. Esto es apoyado por Punch, quien me contó que, al igual que Brew, cuando subió su medalla fue un jugador muy tóxico, pero ambos se vieron obligados eventualmente a cambiar su actitud.

Dota 2 tiene un sistema de puntaje secundario que mide tu nivel de conducta, mientras menos nivel de conducta tienes menor es la interacción que puedes tener con otros jugadores. Para poner un ejemplo, se necesita ocho mil (8k) de conducta para poder utilizar el chat de voz. Cuando Brew llegó a arconte, la tercera medalla más alta, ya era un jugador muy tóxico, que a veces se moría intencionalmente, acelerando el desarrollo de los enemigos porque quería que alguien en su equipo pierda; entre otras acciones que son penalizadas por el juego, por lo que llegó a tener 1 de conducta. No sé si se refería a 1 de mil (1k) o literalmente 1, pero lo importante son las consecuencias de sus acciones, puesto que *banearon*² su cuenta durante seis meses.

En estos seis meses Brew utilizó la cuenta de Dota 2 de su hermano, mientras aún estaba en el colegio. Con esta cuenta Brew llegó por primera vez a divino, la segunda medalla más alta del juego y afirma haber aprendido que con esta actitud no podría llegar más lejos, sobre todo si quería dedicarse a esto profesionalmente.

Una vez que pudo volver a jugar en su cuenta y llegó a leyenda, la medalla más alta, Brew decidió que tras terminar el colegio se tomaría un año para dedicarse a Dota 2 y ver si lograba hacer despegar una carrera. Pero, para su mala suerte, cometió otro error que pondría en peligro toda oportunidad de volverse un jugador profesional, mamutearse.

Explicué que mamutear es subir el mmr de una cuenta de formas no legítimas, yendo en contra del propósito del sistema en sí, dado que funciona para emparejar a jugadores que tengan un nivel de habilidad similar. También expliqué que los jugadores profesionales detestan encontrarse matuteros en sus partidas, lo que implica que detesten a los matuteros en sí. Por lo que cuando se volvió público el hecho de que Brew se había mamuteado, a pesar de haber logrado llegar a la medalla

² Banear a alguien es bloquearle el acceso, en este caso al juego.

más alta y a los 10k de mmr, muchos de los jugadores que ya eran parte de la escena se negaban a jugar con él.

Tuve la suerte de que Brew esté abierto a hablar al respecto y cuando le pregunté por qué lo había hecho me explicó que cuando decidió mamutearse estaba pasando por un momento de mucho estrés, porque no estaba logrando subir su mmr como le hubiera gustado. Él sentía que estaba mejorando, pero no parecía verse reflejado en un incremento de mmr, por lo que afirma que utilizó el mamuteo como una herramienta para salir de ese punto en el que se había atascado. Me pareció importante que, una vez dejó de mamutearse, no solo mantuvo el mmr que obtuvo de esta forma, sino que siguió subiendo, algo que no suele ocurrir con quienes incrementan su mmr ilegítimamente. Sin embargo, me explicó que el daño ya estaba hecho, puesto que los demás jugadores ya no confiaban en cómo había obtenido esos puntos, en cuándo había empezado a mamutearse y si es que realmente había parado.

Pese a tener y mantener un mmr alto, aspecto que en otros casos significaría una importante fuente de capital simbólico, el mamutearse había hecho que Brew no pueda gozar de los privilegios de su rango. De hecho, el único motivo por el que pudo finalmente perseguir una carrera profesional en Dota 2 fue porque un amigo suyo tuvo la suficiente confianza en él como para jalarlo a un equipo y con esto pudo demostrar que sí tenía lo necesario para performar a un nivel competitivo, lo que nos hace ver la relevancia que toma el capital social para la escena competitiva de Dota 2.

Lo primero sobre lo que me gustaría llamar la atención es sobre el hecho que Brew siente que el ambiente de Dota 2 afectó su forma de actuar y expresarse. Esta es la primera forma en la que el mundo de Dota 2 ejerce influencia sobre la performance de sus jugadores, sean o no profesionales, a través de la constante violencia con la que se encuentran en las rankeds. Es aquí donde empezamos a ver la relación con las masculinidades. El proceso de subir en la escalera del mmr te empuja a performar de forma agresiva, como hombre, y no es casualidad la relevancia que la expresión “cachar” cobra en este contexto.

El uso de la expresión “cachar” es una forma de jerarquización paralela a lo que podría ser el ranking oficial de Dota 2, aunque, como vimos en el caso del ajedrez, es aplicable a otros contextos que no sean el mismo juego. Sin embargo, requiere esta característica competitiva binaria entre el ganar y perder, que posiciona a un jugador, o a un equipo, como superior a otro.

Con esta jerarquía también se puede ordenar a los jugadores de forma vertical, donde el mejor estaría más arriba y, según la expresión, se puede “cachar” a todos los que están por debajo. Esta se aplica explícitamente en Dota, donde el afirmar poder cacharte a alguien implica jugar mejor que esa persona, y, ya que estos jugadores participan en un espacio competitivo de Dota 2 que está compuesto en su totalidad por jugadores hombres, implica poder ejercer poder por sobre otro hombre. Lo que podríamos llamar demostrar que se es más hombre que el oponente, dado que se toma el rol activo en un acto metafóricamente sexual (Fuller, 2017).

Esta idea de cacharte al oponente termina siendo el ideal de lo que debe hacer un jugador o un equipo. Es cómo debe performar el jugador dentro del juego, dado que el objetivo no es únicamente ganar, sino, en la medida de lo posible, demostrar lo mejor que se es en relación al oponente, fanfarronear. Como mencioné en el capítulo cinco, esta expresión se llega a entender mejor cuando tomamos en cuenta que se utiliza de forma similar la palabra “violar”. Quisiera citar otro evento donde esta expresión fue utilizada, que sucedió en Stack Libre:

- M: Lo violé al Timber
- Y: ¿En el culo?
- M: De verdad

Esta interacción sucedió entre Monkey y Yango cuando el primero estaba jugando una ranked conectado al servidor de Discrod de Stack Libre. Monkey jugaba de posición 2, en el carril central, y le estaba ganando al oponente que defendía el carril central enemigo, quien estaba utilizando el personaje Timber Saw. Mi primera impresión fue que estas palabras podrían ser tan solo expresiones que han sido vaciadas del contenido original para cobrar uno nuevo. Sin embargo, partiendo de un análisis del performance (Schechner, 2002; Taylor, 2012) y relacionándolo con cómo funciona la construcción del género masculino según Fuller (1997), me es inevitable pensar que esta metáfora de ganarle a alguien como un acto sexual sin consentimiento es un mandato performativo.

No es gratuito que se utilice un lenguaje sexualizado tan cargado de roles de género como el ser activo o ser pasivo. Además, cuando tomamos en cuenta el concepto “violar” se entiende que la metáfora no hace referencia únicamente a un acto sexual que te puede posicionar sobre otro hombre, como bien explica Fuller (2017), sino del hecho de que este acto sexual termina por ser humillante para la otra persona, que queda desprovista de la agencia necesaria para poder defenderse.

Así es que uno debe llegar a los rangos más altos del mmr público, cachándose a los enemigos. Pero no solo como una forma de reafirmar su masculinidad para uno mismo y los pares, sino también porque es a través de esta capacidad de humillar al oponente que el resto de jugadores va a empezar a notar el buen desempeño que un jugador tiene, acumulando capital simbólico, pero también iniciando el proceso de obtener capital social.

Aquí me gustaría citar nuevamente a Cánepa (2020) cuando afirma que la épica emprendedora “en tanto recurso dramático, opera como una guía de actuación” (p. 100), para relacionarlo con el otro concepto de performance que mencionamos en el marco teórico, el que propone que las acciones cotidianas pueden ser analizadas *como* un performance (Schechner, 2002), en el sentido que nuestras acciones son restauraciones de cómo hemos aprendido que debemos actuar. Me parece útil esta idea puesto que al pasar tantas horas en el videojuego se aprende no solamente cómo jugar, sino cómo comportarse mientras se juega. Sin duda el componente de eficacia propuesto por McKenzie (2001) resulta importantísimo, puesto que el objetivo del juego es conseguir la victoria, pero, debido al aspecto intrínsecamente social del juego es importante obtener el capital simbólico que puede ofrecerte el hacerlo de determinada manera.

He ido adelantando esta idea, pero Punch me explicó que, debido a que en lo más alto de la escalera los jugadores empiezan a cruzarse una y otra vez, es aquí donde se empieza a observar potenciales jugadores a los que llamar para armas stacks. Por lo que esta demostración de masculinidad resulta aún más relevante para este contexto competitivo, porque es la que permite que empieces a tejer lazos con otros jugadores que puedan haber notado tu desempeño en ranked y hacer crecer tu capital social. Tal vez a cualquier persona esto no le serviría más que para alimentar su ego, pero, como vimos en el caso de Brew, que alguien te vea jugar y desarrolle una confianza en ti puede ser la única forma de lograr convertirte en un jugador profesional. Así, en el mundo competitivo de Dota 2, la dimensión simbólica de este cachar o ser cachado tiene consecuencias concretas y directas en tus oportunidades laborales.

Es a través de la praxis, el entrenamiento y la repetición constante, que los jugadores interiorizan estas formas de obtener capital simbólico realizando acciones que resultan bien vistas por el resto de jugadores. Pero esto implica que también hay formas de perder o poner en cuestión el capital simbólico. De forma complementaria

a lo anterior, existe una práctica común de feminizar a quienes muestran un mal desempeño en la partida. Un ejemplo puede ser cuando en el servidor de Fumantela dijeron “tu señora, como siempre, dando *first blood*³”. Esto sucedió mientras veían una replay donde muy pronto en la partida un jugador cometió un error que fue capitalizado por los enemigos, por lo que resultó en el primer asesinato de la partida.

Por otro lado, la feminización también puede ser utilizada como forma de cuestionar acciones que le hayan salido bien a un enemigo. Por ejemplo, fue el caso de alguien que estaba jugando una ranked en el servidor de Fumantela y su oponente de línea lo mató. Esta persona revisó los objetos que el enemigo había comprado y afirmó “está con una *build*⁴ bien cabra”. Con esto, a pesar de haber sido “cachado”, el jugador pudo justificar su muerte con un acto que era interpretado como poco honorable por parte de su oponente, no necesariamente porque tenga más habilidad.

Y es que los jugadores de Dota 2 perciben que hay una forma más aceptable de jugar al juego, lo que coincide con la propuesta de Schechner (2002) de cómo se pueden valorar los performances en un juego de acuerdo a como se ha aprendido que deberían ser. Por su puesto que lo más importante es ganar, pero también importa cómo se gana e incluso cómo se pierde. Punch afirmó, mientras perdía una ranked, que moriría “peleando, como hombre”. Lo mismo con la forma aceptable de ganar, era tema recurrente en mis rankeds que mi equipo me critique por dedicarme a conseguir oro y experiencia, puesto que consideraban que la forma de jugar al juego era matando. Esto me parece importante, puesto que allí pude ver algunos rastros de lo que Huizinga (2021) consideraba que se trataba el juego, una actividad libre realizada por el simple hecho de disfrutarla. Muchos jugadores con los que me crucé consideraban que era absurdo que me dedique a conseguir recursos puesto que lo más divertido era el enfrentamiento jugador contra jugador, donde te puedes cazar al oponente y acumular capital simbólico de forma más explícita.

Vemos que cuando alguien es considerado un mal jugador, está teniendo un mal desempeño o uno mal visto es inmediatamente feminizado, sea llamándole mujer u homosexual. Pero aun cuando se está teniendo un buen desempeño en el juego se puede ser feminizado. Es aquí que me gustaría hablar sobre lo que implica tener agencia en Dota 2.

³ Dar la *first blood* (primera sangre) significa ser el primero en morirse

⁴ *Build* se refiere a los objetos que se ha elegido comprar. Por ejemplo, si se opta por muchas resistencias, se está haciendo una *build* que le ayude a aguantar mucho daño.

Si recordamos la jerarquía propuesta por Monkey a la hora de tomar decisiones dentro del juego notaremos que los roles con menos capacidad de decisión en el equipo son los dos soportes, support 4 y support 5, que se dedican a asegurarse de que los demás jugadores puedan acceder a los recursos.

Si vemos esto desde un enfoque de género se hace evidente que, al igual que en el mundo exterior al juego, el cuidado, relacionado comúnmente con lo femenino, es identificado como un rol de poca agencia o secundario. Según esta jerarquía de poder, con la que los jugadores estuvieron de acuerdo, el rol de Punch queda relegado a simplemente obedecer las órdenes del resto del equipo.

Cabe recalcar que esta no es una regla absoluta. Punch me dejó claro que esto solo funciona en el mundo de las ideas y que, de hecho, al inicio de la partida quien más agencia suelen tener son los supports.

Dado que los “cores”, roles “principales” (posición 1, 2 y 3), tienen asegurado acceso a oro y experiencia para alcanzar el máximo poder de sus habilidades conforme va avanzando la partida, para estos roles se utilizan héroes que suelen ser débiles cuando recién empieza y se vuelven más poderosos cuanto más tiempo pasa. Por el contrario, dado que los supports muy probablemente no tengan un acceso sostenido o confiable a ninguno de los recursos, se suele utilizar héroes que sean útiles con baja economía, lo que implica que suelen volverse fuertes antes que los cores.

Aun sabiendo esto, incluso el propio Punch a veces tiene opiniones contradictorias sobre su rol. Por ejemplo, veamos las siguientes dos citas extraídas de la misma entrevista a Punch:

1. “también la otra es que es fácil ¿no? Porque si tienes buenos cores, no tienes que hacer mucho y ganas.”
2. “Yo para subir de 5k a 6k, en esas épocas, jugué offlane, porque de 5 no ganaba, era difícil”

En ambas citas Punch está hablando sobre su experiencia jugando como support 5. La primera cita hace referencia a una opinión común sobre el rol de soporte. Se trata de que este rol es fácil de jugar, sobre todo a nivel profesional, porque en el caso que tus aliados sean buenos, no tienes que hacer nada e igual vas a ganar. Esta percepción no es única de Dota 2 y ha sido encontrada tanto en League of Legends (Ratan et al, 2015) como en Overwatch (Ruotsalainen & Friman, 2018), otros deportes electrónicos importantes.

La segunda, al contrario, explica que es muy difícil asegurarse una victoria como support 5 aunque juegues bien, porque no tienes el suficiente impacto en la partida como para marcar una diferencia. En torno a esta idea me dijo que durante un periodo eligió jugar offlane, posición 3, porque con este rol sí podía asegurarse de ganar la partida.

Aunque las citas podrían parecer contradictorias, lo que tienen en común es que ambas resaltan la falta de impacto o agencia que se percibe del rol de support 5.

Estoy entendiendo la agencia en Dota 2 como la capacidad de afectar el resultado de una partida o de un enfrentamiento. En otra oportunidad le pregunté a Punch cuál era el rol con el que era más difícil conseguir mmr, a lo que me respondió support 5, porque “normalmente no eres tú quien define las partidas (...) de 5 puedes hacer mil maravillas y aun así perder por que tu carry es burro, o tus cores en general”. Igual me especificó que si estábamos hablando de un tema de habilidad el más difícil sería medio (posición 2), puesto que, como vimos antes, considera que, de tener buenos cores, no tienes que ser tan bueno para ganar siendo support.

Esto coincide con lo que encuentran tanto Ruotsalainen y Ruotsalainen (2018) como Ratan et al (2015), quienes argumentan que el rol se soporte, dedicado al cuidado, resulta feminizado y devaluado por los jugadores, dado que se tiene la impresión que requieren menos skill (habilidad) en relación a los roles orientados a infligir daño.

Así es que propongo que el support es el que tiene menos agencia en Dota 2, porque, repitiendo las palabras de un support 5, “no eres tú quien define la partida”. Y no es coincidencia que el rol que se dedica al cuidado sea el que tiene menos acceso a capital simbólico en un entorno competitivo masculino, puesto que en vez de estar orientado a cacharse a los oponentes suele estar enfocado en cuidar a los aliados.

Aquí me parece que vale la pena pensar en cómo el propio juego facilita esta situación. Hemos visto que el entorno de Dota 2 tiende a cultivar en los jugadores una performance agresiva basada en asesinar a los enemigos, pero esto sucede en gran medida por la gran recompensa que significa en términos de jugabilidad. Cuando hablo de que se le facilitan los recursos a los cores no me refiero exclusivamente a asesinatos, pero, sin lugar a dudas, los asesinatos son una de las formas más efectivas de asegurar recursos, puesto que implican que el enemigo los pierda. Mi propuesta con esto no es cambiar cómo funciona Dota 2, sino reflexionar sobre cómo esto se relaciona con lo que se valora en la sociedad que enmarca a este deporte

electrónico, de la misma forma que lo hizo Elias (1986) con el boxeo y la violencia controlada. Si recordamos cómo el proceso civilizatorio occidental se ve reflejado en la profesionalización pugilística (Elias, 1986), podríamos pensar en lo que están reflejando los crecientes deportes electrónicos, incluido Dota 2, tomando en cuenta la propia performance tecnológica del juego (McKenzie, 2001).

Hemos visto que es un juego que valora la agresividad y la fanfarronería, por lo que el cuidado, a pesar de ser un rol crucial, especialmente a la hora de competir, resulta invisibilizado incluso por las propias mecánicas del juego. La forma más efectiva de conseguir capital simbólico en este campo es a través de cacharte a los oponentes, y dado que cacharte a los oponentes requiere de cierta cantidad de agencia, es más difícil hacerlo desde el rol de soporte y le da más protagonismo a los cores.

Como vimos en el caso de Brew, no basta con haber conseguido un alto mmr o poder ejercer dominación masculina sobre el resto de jugadores, sino que también es necesario capital social para convertirse en un jugador profesional. En su caso este fue el que le salvó la carrera, pero normalmente es solo el vehículo a través del cual se ingresa a los círculos competitivos, por lo que en cierto punto se empieza a hacer necesario llevarse bien con el resto de jugadores. A pesar de haber llegado hasta ese punto valiéndote de tu capacidad de colocarte por sobre los enemigos a través de tu creatividad y tu sacrificio, retomando la épica emprendedora, al momento de volverte jugador profesional debes obtener otro tipo de capital simbólico.

Esto lo relaciono a lo que menciona Fuller (1997) respecto a cómo las expectativas sobre las masculinidades cambian de acuerdo al momento de la vida de un hombre y el espacio en el que se encuentre. Así, no se espera lo mismo de un universitario soltero que de un adulto casado, de la misma forma que no se espera lo mismo en una oficina que en una cancha de fútbol (Fuller, 2000). Lo mismo sucede en el caso de la profesionalización del Dota 2. Cuando uno está escalando los rangos individualmente se espera que sea capaz de humillar a los enemigos para conseguir legítimamente los puntos que le permitirán demostrar lo bueno que es y que se puede cachar a cualquiera. Pero una vez que se entra al mundo competitivo hay un giro en las expectativas que se tiene sobre la performance de los jugadores.

Se da por sentado que los jugadores sacrificarán todo por mejorar en el juego; familia, amigos, relaciones amorosas, su propio cuerpo y su salud mental. La diferencia recae en que a diferencia de la agresividad y la fanfarronería que se valora

a la hora de escalar el mmr público, para hacer crecer el capital social es necesario equilibrarlo con compromiso y fraternidad hacia el resto de jugadores y las organizaciones.

Por ejemplo, Faceless me explicó que su propuesta de dinámica de equipo se basa en

que sean como una familia y que ese nivel de confianza sea tan alto como para que los problemas, las situaciones x este, motivadoras o desmotivadoras no sean un problema para ellos, sino que siempre sepan cómo levantarse, cómo sobrellevar los problemas, cómo ayudar al otro a crecer y a mejorar. Y no solo pensar en la clásica de te voy a kickear, de me voy a otro equipo, de si no se va este pata me voy yo (Faceless).

Pero esto entra en directa contradicción con el habitus que los jugadores han desarrollado a lo largo de tantas horas jugando rankeds y también con la dinámica tan volátil que caracteriza al mundo de Dota 2 peruano.

Puede ser que una dinámica como la que describe Faceless fuera beneficiosa para el éxito de un equipo, pero la mayoría de organizaciones, stacks y jugadores peruanos no tienen la paciencia para esperar a desarrollar eso y recién empezar a tener resultados meses después de haber armado el roster. Con esto no quiero culpar o criticar a los jugadores, entrenadores y tampoco a los stacks, puesto que, como vimos con los ejemplos de Beastcoast y Heroic, la responsabilidad recae más sobre quienes tienen el control del capital económico.

El punto es que se espera que los jugadores desarrollen características que los equipos consideren adecuadas, como compromiso, responsabilidad o fraternidad, pero los jugadores no tienen realmente un espacio para hacerlo. Ya que el centro de todo el campo competitivo de Dota 2 es el performance de los jugadores y este es determinado por la continua repetición de acciones (Schechner, 2002) y la interiorización de las repercusiones que éstas tienen sobre la realidad, armando un repertorio que ofrece a las personas un abanico de opciones de las que elegir a la hora de actuar (Taylor, 2012), es lógico que los jugadores caigan en una falta de compromiso más orientada a probar suerte que a trabajar en proyectos a largo plazo.

Aquí mencionar uno de los grandes problemas que trae la alta rotación de jugadores. En los cuatro meses que me he dedicado a seguir de cerca la escena profesional de Dota 2 peruana creo haber visto jugar a todos contra todos. Con esto me refiero a que quienes eran un equipo cuando empecé mi trabajo de campo, terminaron siendo enemigos cuando este finalizó, y no solo en el caso de Fumantela o Stack Libre, sino de la mayor parte de equipos que hice seguimiento a través de

Liquipedia. De nuevo Beastcoast y Heroic resultan una excepción a la regla. Lo importante es que se hace difícil generar dinámicas de confianza cuando quien hoy es tu aliado la próxima semana podría ser tu oponente. A esto me refería cuando afirmé que los stacks bien podrían entenderse como cinco personas emparejadas aleatoriamente para una ranked, puesto que finalmente mantienen mucho de la lógica de partida públicas.

Aun cuando en teoría se les exige a los jugadores otras actitudes, en la práctica la alta rotación termina por valorar el capital simbólico que se obtiene en las partidas públicas, por lo que quien más cacha y más sobresale en una partida es quien mayores y mejores oportunidades laborales tiene; y estos, suelen ser los cores.



Conclusiones

Para poder responder las preguntas primero fue necesario describir las condiciones materiales que enmarcan las luchas por los capitales en un campo boudieiano. Para hacer esto recurrí a una descripción de la estructura del campo competitivo de Dota 2 y cómo funciona a través de una triple negociación donde se pone en cuestión cuál será la forma utilizar eficazmente los recursos que se tienen para lograr los resultados deseados de manera eficiente (McKenzie, 2001). Esta triple negociación se da entre organizaciones, stacks y jugadores, pero el foco de todos los que se dedican a Dota 2 de forma profesional está en la performance que puedan demostrar los jugadores y asegurarse de que esta resulte en victorias que se traduzcan en remuneración económica. Sin embargo, debido a las precarias condiciones laborales como la alta rotación de los equipos, la falta de una ruta que trace objetivos claros, además de las desventajas materiales que impiden que la región pueda competir con otras como la europea, han terminado por ubicar toda la responsabilidad del éxito de los equipos, sean stacks u organizaciones, en los hombros de sus jugadores y las trayectorias personales que hayan podido tener.

Es aquí que cobra relevancia la épica emprendedora desarrollada por Cánepa (2020), que explica que estas desventajas estructurales terminan por interiorizarse como retos a ser superados por los individuos a través de la (auto)explotación basada en la creatividad y las tecnologías del yo que les permitan explotar su condición “natural” de héroes emprendedores. Esto se hace evidente en el caso de los jugadores de Dota 2, quienes dedican más de 12 horas al día al juego, incluso a costa de su salud física y mental. Estas prácticas se ven como necesarias dado que, siguiendo nuevamente a McKenzie (2002), estos jugadores se encuentran bajo la continua amenaza de tener un desempeño que esté a la altura o, de lo contrario serán despedidos.

Ahora podemos empezar a hacer el nexo con las masculinidades, puesto que el entorno en el que sucede la travesía épica de los jugadores es uno donde el capital simbólico se construye a partir de criterios de una competencia masculinizada.

Esto se lo podemos atribuir a la performance tecnológica (McKenzie, 2002) del propio juego y cómo su sistema de recompensas está diseñado en torno a prácticas violentas, mientras que otras que se perciben como femeninas, como el cuidado, no son igualmente reconocidas ni por el juego ni por los jugadores. Pero también por cómo la comunidad se aproxima al juego mismo con expresiones como “cachar” o

“violar” a los enemigos, introduciendo al juego formas de demostrar superioridad masculina que ya han sido observadas por Fuller (1997) en la sociedad peruana. Con todo esto, propongo que la prolongada exposición a estas formas de relacionarse con otros hombres ocasiona que los jugadores de Dota 2 construyan sus masculinidades a partir de estos criterios competitivos que ordenan a los hombres de forma vertical. Esto porque finalmente es la forma como performan su género, a los jugadores no les basta con ganar, sino que deben hacerlo de formas específicas, de lo contrario serán activamente feminizados, lo que implicaría perder su condición de hombre. Así se establece una relación directa entre una performance dominante en el juego y la expresión del género masculino, en contraste con una performance sumisa, pasiva o poco honorable que es percibida como femenina, incluso aunque se trate de una victoria.

Esto entra en conflicto a la hora de querer profesionalizarse. Los circuitos de capital simbólico violentos que te empujan a colocarte por encima tanto de tus enemigos como de tus aliados se ven en contradicción con las nuevas exigencias de compromiso y fraternidad necesarias para construir dinámicas de equipo y conseguir capital social que te ayude a mantenerte en estos espacios. Sin embargo, debido a la alta rotación de jugadores, el espacio competitivo de Dota 2 peruano termina por replicar la dinámica de las partidas públicas, sobre las que incluso se apoya en gran medida para sus espacios de entrenamiento. Por lo que finalmente se mantienen los criterios de diferenciación que valoran la agencia agresiva de los jugadores y su capacidad de humillar a los oponentes.

Con esto podemos responder de forma explícita las preguntas, empezando por las preguntas secundarias para llegar a la principal.

En primer lugar, tenemos el capital simbólico, que en el espacio competitivo de Dota 2 este está conformado por tu mmr público, tu capacidad de demostrar agencia en una partida y tu nivel de sacrificio. Los tres criterios están íntimamente relacionados, puesto que no hay forma de llegar a tener el mmr necesario para profesionalizarse en Dota 2 sin un alto nivel de sacrificio, y, al mismo tiempo, para llegar a tener un mmr tan alto es necesario demostrar una gran capacidad de tener impacto en la partida.

La forma como esto se relaciona con las masculinidades, que es responder a la segunda pregunta secundaria, es a través del lenguaje, las acciones y las consecuencias concretas que estas tienen en los propios jugadores. En cuanto al

lenguaje es evidente que las expresiones “cachar” y “violar”, relacionadas con las dinámicas de dominación masculina (Bourdieu, 2000; Fuller, 1997) son parte de la performance de los jugadores en torno al juego. Pero estas tienen consecuencias concretas dentro del juego, puesto que instan a los jugadores a jugar de forma agresiva para demostrar, o performar, su masculinidad de forma que el resto de los jugadores pueda notarlas, siendo víctimas de su agresividad o beneficiarios. En contraste, tenemos las formas de cuestionar la performance de otro jugador y por lo mismo su masculinidad, puesto que estos cuestionamientos suelen partir de acusarle de tener una performance femenina. Esto resulta particularmente problemático a la hora de tomar en cuenta que el rol de soporte se dedica principalmente a labores percibidas como femeninas (cuidado). Esto deja a los jugadores que se dedican a este rol en una situación de poco acceso a capital simbólico, que se ve reflejado directamente en su menor cantidad de mmr, lo que, de nuevo, nos hace pensar en el diseño del juego y cómo recompensa las performances agresivas.

Por último, y retomando la respuesta de la primera pregunta secundaria, el sacrificio es parte esencial de una performance masculina en torno al juego. Vimos como Brew percibe que las mujeres no están dispuestas a sacrificar lo suficiente para ser buenas en Dota 2, lo que, por oposición, significa que los hombres sí pueden y necesitan hacerlo, si lo que quieren es ser percibidos como buenos en el juego. Así, el sacrificio se vuelve parte esencial de la performance masculina de un jugador de Dota 2, al punto que pone en riesgo su salud.

Con todo esto podemos decir que el espacio competitivo construye masculinidades a través de prácticas violentas para con otros y para con uno mismo. Para con otros a través de hacerlos víctimas de su demostración de masculinidad, para con uno mismo justificando la (auto)explotación con una narrativa al estilo de una épica emprendedora (Cánepa, 2020) que justifica las desigualdades estructurales a través de darles un sentido de superación a partir del esfuerzo y la creatividad.

Sin embargo, creo que hay una propuesta de cambiar este modelo de masculinidad hacia uno más comprometido y fraternal. Tal como la de Faceless, que consiste en optar por crear una dinámica de equipo basada en la amistad y el apoyo entre jugadores, pero esta no cuenta con los requisitos estructurales para darse. Puesto que la alta rotación de jugadores por falta de compromiso por parte de los propios jugadores, pero también por parte de las organizaciones, además de la falta de objetivos claros, ocasiona que prevalezcan las dinámicas construidas en torno a

las partidas públicas con su propio sistema de capital simbólico basado en una violencia egoísta.

Con todo creo que fue un trabajo de campo enriquecedor, aunque con sus propios retos. Pensé que iba a hablar de forma más amplia sobre masculinidades, pero eventualmente me encontré en la necesidad de escribir sobre la (auto)explotación laboral que enmarca el desarrollo profesional de los jugadores. Esto sucedió en gran medida porque era sobre lo que los actores del campo en sí querían hablar o incluso reclamar. Por lo que el tema exige aún futuras investigaciones que sigan enfocándose en el género, pero también en una especie de economía política del deporte electrónico. Como ejemplo, se podría investigar cómo los jugadores que cumplen el rol de soporte adaptan su performance masculina a una jugabilidad centrada en los cuidados. Otra pregunta que surge es sobre la escena profesional femenina de Dota 2 peruana, que actualmente está en crecimiento. Me parece importante saber si están reinventado los criterios de capital simbólico o están replicando lo que sus colegas varones consideran como valioso en un jugador. Otra ruta de investigación sería el poder trabajar con uno de los equipos que sí tenga un proyecto a largo plazo, para ver si es que en ese contexto se logra escapar de las dinámicas de las clasificatorias públicas.

Referencias bibliográficas

- Aizencang, N. (2012). *Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que potencian los aprendizajes escolares*. Ediciones Manantial SRL. (Publicación original 2005).
- Algesheimer, R., Dholakia, U. M., & Gurău, C. (2011). Virtual Team Performance in a Highly Competitive Environment. *Group & Organization Management*, 36(2), 161-190. <https://doi.org/10.1177/1059601110391251>
- Ang, M. (s.f.) Reinforcing Masculine Ideology and Performativity: Dota as a Platform to Express Manhood. Academia. https://www.academia.edu/26207301/Reinforcing_Masculine_Ideology_and_Performativity_Dota_as_a_Platform_to_Express_Manhood
- Appadurai, A. (2015). Playing with modernity: the decolonization of Indian cricket. *Altre Moternità*, (14), 1-24.
- Besnier, N. Brownell, S. (2012). Sport, Modernity, and the Body. *Advance*, 41, 443-459. <https://doi.org/10.1146/annurev-anthro-092611-145934>
- Besnier, N., Brownell, S., & Carter, T. F. (2018). *The Anthropology of Sport: Bodies, Borders, Biopolitics*. University of California Press.
- Blanchard, K. Cheska, A. (1986). *Antropología del Deporte*. Bellaterra.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido Práctico*. Siglo veintiuno.
- Bourdieu, P. (1998). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Bourdieu, P. (1998). *Practical Reason: On the Theory of Action*. Stanford University Press.
- Butler, J., Lourties, M. (1998). Actos performativos y constitución del género. *Debate feminista*, (18), 296 – 314.
- Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo Cultura Económica. (Publicado originalmente en 1958).
- Callirgos, J. (1998). *Sobre héroes y batallas. Los caminos de la identidad masculina*. Demus.
- Campana, S. (2016). A ras de cancha. El proceso de conformación de un equipo de fútbol: capital simbólico y liminalidad. El caso del C.D. Pukllasunchis (Cusco). [Tesis para optar por el título de licenciado en Antropología]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Cánepa, G. (2020). El neoliberalismo como régimen cultural: gubernamentalidad y ciudadanías performativas en Cánepa, G. & Lamas, L (Ed.), *Épicas del*

neoliberalismo: subjetividades emprendedoras y ciudadanía precarias en el Perú (1era ed, pp. 59 - 127). PUCP.

- Carter, T. (2002). On the Need for an Anthropological Approach to Sport. *Identities*, 9(3), 405–422. <https://doi.org/10.1080/10702890213968>
- Chappetta, K. & Barth, J. (2020): Gaming roles versus gender roles in online gameplay, *Information, Communication & Society*.
- Clevenger, S. M. (2019). Modernization, colonialism, and the new anthropology of sport. *Reviews in Anthropology*, 48(3–4), 106–121. <https://doi.org/10.1080/00938157.2020.1743473>
- Connell, R. W. (1995). *Masculinidades*. Universidad nacional autónoma de México.
- Echegollen, M. (2021). Bourdieu y la dominación masculina: una mirada para la deconstrucción. *Tla-Melua: Revista de ciencias sociales*, (1), 1-26.
- Enverga, M. (2011). Magina's Two Blades: The Dual Nature of Discourse in the Game Chat of Philippine DOTA Players. *Philippine Sociological Review*, 59, 49–65. <http://www.jstor.org/stable/43486369>
- Elias, N. y Dunning, N. (1986). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de cultura económica.
- Félix, D. (2019). Ha hablado Dross. Rutinas y rituales de un grupo de fans peruanos del youtuber DrossRotzank. *ANTHROPOLOGICA*, (42), 57-79.
- Ferdiansyah, H. Al Makun, M. (2020). Female Masculinity Portrayal in Dota 2 Videogame. *Journal Bahasa, Sastra, dan Studi Amerika*, 26(2), 81-107.
- Flores, I. (2019). Performance de género en videojugadores de la Ciudad de México. *Estudios de Género: feminismos y temas emergentes*, 10, 849 – 868.
- Flores, I. (2018). ¿Qué significa convertir los videojuegos en deporte?. *Revista Somepso*, 3(2), 27-52.
- Fuller, N. (1997). *Identidades Masculinas: varones de clase media en el Perú*. Fondo Editorial PUCP.
- Gao, G. Min, A. Shih, P. (2017). Gendered design bias: gender differences of in-game character choice and playing style in league of legends. *Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction*, 300 – 317.
- García, M. Puig, N. Lagardera, F. (coord.). (2017). *Sociología del Deporte*. Alianza Editorial.
- Geertz, C. (2003). La interpretación de las culturas. Editorial Gedisa SA. (Publicado originalmente en 1973).

- Huizinga, J. (2021). *Homo Ludens*. Alianza Editorial. (Publicación original 1954).
- Hutchinson, R. (2007). Performing the Self : Subverting the Binary in Combat Games. *Games and Culture*, 2(4), 283-299.
- Jaggi, R. (2014). Gender construction in video games: A Discourse. *International Journal of Communication Studies*, 8(1), 14 – 19.
- Kou, Y. Gui, X. (2014). Playing with strangers: understanding temporary teams in league of legends. Annual symposium on Computer-human interaction in play. 161-169.
- Martín, P. Jódar, J. (2024). Esports y espectacularización de eventos. El caso League of legends. *Doxa Comunicación*, 38, 333-357.
- Massa, G. (2012). *El ritual del fútbol como medio de construcción de identidades masculinas en jóvenes de una comunidad nativa machiguenga*. [Tesis para optar el título de licenciado en Antropología]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Mas, E. (2022). La construcción de un ‘lugar’ digital femenino y queer dentro de la comunidad ‘gamer’ peruana en servidores de Discord: el caso Pride Underground. [Tesis para optar por el título de licenciado en Antropología]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- McKenzie, J. (2001). *Perform or Else: From Discipline to Performance*. Routledge.
- Meichsner, S. (2007). El campo político en la perspectiva teórica de Bourdieu. *Voces y contextos*, 3(2), 1-22.
- Messner, M. (1989). Masculinities and Athletic Careers. *Gender & Society*, 3(1), 71-88. <https://doi.org/10.1177/089124389003001005>
- Mora, P. (2020). La influencia que tiene el videojuego DOTA2 en el estado de ánimo del jugador aplicado al equipo “AMX”. *Ciencia Digital*, 4(1), 142-155.
- Ortiz, L. Tillerias, H. Chimbo, C. Toaza, V. (2020). Impacto n the videogame industry during the COVID-19 pandemic. *Revista Athenea en ciencias de la ingeniería*, 1(1), 5 – 13.
- Pérez, I. Carbó, J. (2010). Juegos de rol y roles de género. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 168-184.
- Pérez, J. (2020). Un juego de palabras e insultos: el vóleibol como una práctica cotidiana queer en el Perú. *Debates En Sociología*, (51), 129-143. <https://doi.org/10.18800/debatesensociologia.202002.007>
- Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. 2015. “Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends.” *Games and Culture*, 10(5), 438–462.

- Rogstad, E. T. (2021). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195–213.
<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>
- Roncero, M. García, F. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Revista internacional de comunicación y publicidad*, (19), 98 -115.
- Ruiz, J. Molina, S. (2020). La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos. *Paakt Revista de tecnología y sociedad*, 11(20), 1 – 24.
- Ruotsalainen, M., & Friman, U. (2018). "There Are No Women and They All Play Mercy" : Understanding and Explaining (the Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming. *DiGRA Nordic '18 : Proceedings of 2018 International DiGRA Nordic Conference (2018)*, 1-14.
- Santonniccolo, F. Trombetta, T. Magliano, A. Paradiso, M. Rollè, L. (2023). Videogames and the representation of men and women: an international perspective. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 409-418.
- Schechner, R. (2002). *Estudios de la representación: una introducción*. Fondo de Cultura Económica. *Association for Computing Machinery*, 161-169.
- Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper & Tracy W. Olrich. (2016). Virtual(Iy) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport", *Quest*, 69(1), 1-18. DOI: 10.1080/00336297.2016.1144517
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Asuntoimpreso Ediciones.
- Toykin, F. (2017). *Identificación y dinámicas grupales en los equipos Arenales Net Games (ANG) y Shot e-Sports (SHOT) del videojuego League of Legends, en el contexto competitivo de Lima* [Tesis para optar el título de licenciado en Antropología]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Turner, V. W. (1969). *El proceso ritual*. Nueva York: Taurus.
- Wacquant, L. (2000). *Entre las cuerdas: cuadernos de un aprendiz de boxeador*. Siglo veintiuno.

Anexos

Informe de Similitud

Yo, Huerta Mercado Tenorio, Víctor Alexander, docente de la Facultad de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/trabajo de investigación titulado Construcción de masculinidades en el espacio competitivo peruano de Dota 2, del/de la autor(a) Castañeda Campodonico, Diego, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 02%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el 21/11/2025.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima 21 de noviembre del 2025

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Huerta Mercado Tenorio, Víctor Alexander
DNI: 07866707
ORCID: 0000-0002-6754-6847

