

# LEAGUE OF LEGENDS EN COLOMBIA: CONDICIONES MATERIALES, INESTABILIDAD DE LA COMPETENCIA Y DIFICULTADES PROFESIONALES DESDE LA PERIFERIA DE LOS E-SPORTS

***League of Legends in Colombia: material conditions, the instability of competition and professional difficulties from the periphery of e-sports***

*League of Legends na Colômbia: condições materiais, instabilidade da competição e dificuldades profissionais a partir da periferia dos e-sports*

**MIGUEL ARTURO GONZÁLEZ SÁENZ<sup>1</sup>**

**JUAN CAMILO OSPINA DEAZA<sup>2</sup>**

**JAIRO CLAVIJO POVEDA<sup>3</sup>**

Recibido: 14 diciembre de 2023.

Corregido: 14 de agosto de 2024.

Aprobado: 3 de septiembre de 2024.

## Resumen

Los deportes electrónicos o e-sports se refieren a las prácticas competitivas profesionales de videojuegos, institucionalmente constituidas y reglamentadas. En este universo, la escena profesional de League of Legends (LoL) resalta por su popularidad y porque se estructura de forma global bajo un gobierno centralizado, reuniendo a millones de jugadores en todo el mundo que compiten regional y localmente. Principalmente desde la perspectiva de Pierre

<sup>1</sup> Antropólogo por la Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Correo electrónico: miguelae1995@gmail.com ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4034-5068>

<sup>2</sup> Maestro en Estudios Sociales por la Universidad Pedagógica Nacional, Colombia. Profesor en Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) y miembro del grupo de investigación de Bioética de la Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Correo electrónico: juan\_ospinad@cun.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1869-6889>

<sup>3</sup> Doctor en Antropología por l'Université de la Sorbonne Nouvelle-Paris III, Paris. Profesor en la Pontificia Universidad Javeriana, Colombia. Correo electrónico: jairo.clavijo@javeriana.edu.co ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4202-8733>

Bourdieu, se realizó un análisis del campo profesional de LoL en Colombia, sus lógicas y dinámicas. Mediante dicho análisis fue posible situar la experiencia de jugar profesionalmente LoL en el país como parte de la propia de una periferia al interior del escenario global del e-sport obedeciendo a una serie de factores distintos. Dicha posición periférica se presenta en la realidad cotidiana de los agentes del campo de distintas maneras: dificultades materiales y sociales que dificultan o coartan por completo la posibilidad de su aprendizaje del juego, fuertes complejos de inferioridad frente a otras regiones y una inestabilidad estructural que puede terminar por cortar sus sueños. Este artículo analiza estas condiciones y la forma en que son percibidas por parte de los agentes que juegan para vivir en el contexto profesional de LoL en Colombia.

**Palabras clave:** E-sports, Antropología, Bourdieu, League of Legends, periferias.

### **Abstract**

Electronic sports or e-sports refer to professional competitive video game practices, institutionally constituted and regulated. In this universe, the professional League of Legends (LoL) scene stands out for its popularity and because it is structured globally under centralized governance, bringing together millions of players worldwide who compete regionally and locally. From Pierre Bourdieu's perspective, an analysis of the professional field of LoL in Colombia, its logic and dynamics was conducted. Through this analysis, it was possible to situate the experience of playing LoL professionally in the country as part of a peripheral position within the global e-sport scenario due to a series of different factors. This peripheral position presents itself in the daily reality of the players in the field in different ways: material and social difficulties that hinder or completely limit their possibility of learning the game, strong inferiority complexes when comparing themselves to players in other regions and an ever-present structural instability that can end up cutting short their dreams. This article analyzes these conditions and the way they are perceived by the agents who play for a living in the professional context of LoL in Colombia.

**Keywords:** E-sports, Anthropology, Bourdieu, League of Legends, peripheries.

### **Resumo**

Os desportos electrónicos ou e-sports referem-se a práticas de jogos de vídeo competitivos profissionais institucionalmente constituídos e regulamentados. Neste universo, a cena profissional da League of Legends (LoL) destaca-se pela sua popularidade e porque está estruturada globalmente sob governação centralizada, reunindo milhões de jogadores em todo o mundo que competem a nível regional y local. Principalmente da perspectiva de Pierre Bourdieu, foi realizada uma análise do campo profissional de LoL na Colômbia, a sua lógica e dinâmica. Através desta análise, foi possível situar a experiência de jogar LoL profissionalmente no país como parte de uma posição periférica dentro do cenário global do desporto electrónico, devido a uma série de diferentes factores. Esta posição periférica apresenta-se na realidade diária dos jogadores em campo de diferentes formas: dificuldades materiais e sociais que impedem ou restringem completamente a possibilidade de aprender o jogo, fortes complexos de inferioridade em comparação com outras regiões, e instabilidade estrutural que pode acabar por cortar os seus sonhos. Este artigo analisa estas condições e a forma como são percebidas pelos agentes que jogam para viver no contexto profissional de LoL na Colômbia.

**Palavras-chave:** E-sports, Antropologia, Bourdieu, League of Legends, periferias.

## Introducción

Cuando pensamos en ámbitos de actividad social fuertemente marcados por la omnipresencia de tecnologías de comunicación y de interacciones permanentes entre actores humanos y no humanos (máquinas, *software*, algoritmos, etc.), es posible que pensemos en los videojuegos. La relación de los videojuegos con la cultura y los videojuegos *como cultura* ha sido ampliamente estudiada y debatida desde disciplinas como la filosofía, la antropología, la sociología y los estudios culturales, entre otros. Algunos autores, por ejemplo, se han preguntado cómo las características específicas del contexto sociocultural en que se juegan los videojuegos, inciden directamente en la experiencia misma de juego.<sup>4</sup> Otros, señalando la idoneidad de espacios virtuales generados en los videojuegos para observar diversas interacciones propias de la era digital, y han prestado especial atención a la forma en que los jugadores se relacionan e interactúan entre ellos en estos lugares; estableciendo asociaciones de variada índole y participando activamente en procesos permanentes de construcción identitaria.<sup>5</sup> Al interior de tan variado universo, los deportes electrónicos o *e-sports*,<sup>6</sup> cuya misma definición ha sido el objeto de discusiones desde diferentes perspectivas, representan un espacio privilegiado de estudio a partir de la antropología. Cuando hablamos de *e-sports* en este artículo, nos referimos a las prácticas profesionales competitivas de videojuegos, institucionalmente constituidas y reglamentadas. Los orígenes de este tipo de competencias normalmente se asocian a los inicios de la computación moderna<sup>7</sup> y el *boom* de las salas de arcade en la década de los 80's<sup>8</sup> hasta las consolas y computadores contemporáneos.

<sup>4</sup> Phillip Penix-Tadsen, *Cultural Code: Video Games and Latin America* (London: The MIT Press, 2016).

<sup>5</sup> Héctor Puentebienvenido y Costán Sequeiros Bruna, "Goffman and Videogames: A Sociological Approach from the Dramaturgical Perspective to Entertainment and Leisure Devices," *Revista Española de Sociología* 28, no. 2 (2019): 289–304, <https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>; T.L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006).

<sup>6</sup> Competencias profesionales de videojuegos.

<sup>7</sup> Stewart Brand, "Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums," *Rolling Stone*, 1972, [https://wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](https://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html).

<sup>8</sup> Michael Borowy and Dal Yong Jin, "Pioneering E-Sport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests," *International Journal of Communication* 7 (2013): 2254–74; T.L. Taylor, *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming* | Books Gateway | MIT Press, 2012.

En estos entornos es posible observar distintas dinámicas propias de la inmersión en medios digitales y procesos de socialización en los cuales participan actores humanos, como jugadores profesionales, aficionados, entrenadores y creadores de contenido, y actores no humanos, como el *software* del videojuego y los algoritmos de las plataformas digitales. A partir del análisis de estas relaciones es posible tratar temáticas como la forma en que la permanente interacción con la tecnología termina por condicionar las prácticas sociales, la formación de subjetividades y el advenimiento de nuevos estilos de vida propios de las condiciones de nuestra época. Debido a estas características, los *e-sports* han sido abordados como objeto distinto a partir de diferentes disciplinas durante la última década. Principalmente, desde la psicología, la medicina y el derecho,<sup>9</sup> se han abordado temáticas como las distintas motivaciones que llevan a un jugador a seguir una carrera profesional de *e-sports*, problemas de salud asociados a dichas prácticas laborales<sup>10</sup> y desafíos legales que surgen de la dificultad de reglamentar los *e-sports* desde el marco jurídico.<sup>11</sup> Otras temáticas que se han abordado incluyen cuestiones asociadas al rendimiento de los jugadores a partir de nociones como el *Flow State*<sup>12</sup> y las oportunidades de negocios que los *e-sports* representan.<sup>13</sup>

<sup>9</sup> Antonio Bascón-Seda and Augusto R. Rodríguez-Sánchez, “Esports and Science: Tuning into the Phenomenon of Electronic Sports,” *Cultura, Ciencia y Deporte* 15, no. 45 (2020): 341–52, <https://doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>.

<sup>10</sup> Pérez-Rubio, González, and Garcés de los Fayos, “Personalidad y Burnout En Jugadores Profesionales de E-Sports”; Yinhao Shen and Antonio Cicchella, “Health Consequences of Intensive E-Gaming: A Systematic Review,” *International Journal of Environmental Research and Public Health* 20, no. 3 (January 20, 2023): 1968, <https://doi.org/10.3390/IJERPH20031968>.

<sup>11</sup> John T. Holden, Ryan M. Rodenberg, and Anastasios Kaburakis, “Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance,” *SSRN Electronic Journal*, 2017, 236–74, <https://doi.org/10.2139/ssrn.2831718>; Kelsey F. Ridenhour, “Traditional Sports and Esports: The Path to Collective Bargaining,” *Iowa Law Review* 105, no. 4 (2020): 1857–97.

<sup>12</sup> Pablo Christian González Caino, “Predicción de Los estados de flow según la personalidad en jugadores amateurs de deportes electrónicos,” *Acta Psiquiátrica y Psicológica de América Latina* 66, no. 1 (2020): 31–37; Gabriel O. Paz et al., “Flow State as a Performance Measure in Esports,” *Interdisciplinaria* 41, no. 1 (2024): 1–31, <https://doi.org/10.16888/INTERD.2024.41.1.14>.

<sup>13</sup> Pablo Martín Ramallal y Juan Ángel Jódar Marín, “Esports and the Spectacularisation of Events. The Case of League of Legends,” *Doxa Comunicación* 2024, no. 38 (2024): 333–57, <https://doi.org/10.31921/DOXACOM.N38A1955>; Joseph Macey et al., “Does Esports Spectating Influence Game Consumption?,” *Behaviour and Information Technology* 41, no. 1 (2022): 181–97, <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1797876>; Matthias Brachert,

Desafortunadamente, como mencionan varios autores, desde las ciencias sociales como la antropología no se ha presentado un entusiasmo tan marcado, aunque hay visos de que esa tendencia ha empezado a cambiar en años recientes,<sup>14</sup> siendo importante realizar trabajos desde perspectivas de género que cuestionan la hegemonía masculina en el espacio. Lo aquí trabajado busca ser una contribución para futuras investigaciones –desde las ciencias sociales– que puedan ahondar en estos y otros problemas a futuro desde una óptica relacional.

En el año 2019 tuvo lugar en la ciudad de Bogotá la final de la LLA,<sup>15</sup> máxima competencia de League of Legends en América Latina.<sup>16</sup> Uno de los autores de este artículo, jugador asiduo de dicho videojuego desde el año 2014, asistió en calidad de espectador al evento presencial. A partir de dicha experiencia surgió un interés investigativo inicial alrededor de las especificidades del ejercicio profesional de videojuegos en un país como Colombia. Partiendo de dicho interés inicial, se realizó una investigación antropológica que tuvo una duración de 1 año y se enfocó en la escena profesional de League of Legends del país y sus participantes. Esta se propuso como objetivo principal el comprender las dinámicas particulares de las prácticas profesionales de League of Legends como e-sport en Colombia. Para dar respuesta a dicho interrogante, nos valimos principalmente de la perspectiva teórica de la Pierre Bourdieu en nuestro abordaje. Esto permitió entender la configuración de la escena de profesional de League of Legends en el país como un campo de luchas históricamente constituido, en el que distintos agentes e instituciones, que ocupan posiciones distintas dentro de su estructura, compiten por la dominación simbólica.

<sup>14</sup> “Regional Effects of Professional Sports Franchises: Causal Evidence from Four European Football Leagues,” *Regional Studies* 55, no. 2 (2021): 295–306, <https://doi.org/10.1080/00343404.2020.1759794>.

<sup>15</sup> Bascón-Seda y Rodríguez-Sánchez, “Esports and Science: Tuning into the Phenomenon of Electronic Sports”; Jason G. Reitman *et al.*, “Esports Research: A Literature Review,” *Games and Culture* 15, no. 1 (January 1, 2020): 32–50, <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>.

<sup>16</sup> Liga Latinoamericana de League of Legends.

<sup>16</sup> Ana María Velásquez Durán, *De Jugadores a Profesionales* (Bogotá, Colombia: Intermedio, 2019); Agencia EFE, “Más de 23.000 Personas vibran en la final del mundial de LoL en Corea del Sur,” *El Espectador*, Noviembre 3, 2018, <https://www.elespectador.com/tecnologia/mas-de-23000-personas-vibran-en-la-final-del-mundial-de-lol-en-corea-del-sur-article-821816/>.

Este artículo busca comprender cómo se estructuró la experiencia de jugar profesionalmente League of Legends en Colombia, considerando las lógicas históricas, sociales y económicas que han moldeado la competencia en el país, así como las perspectivas de los jugadores según su experiencia y posición. En particular, el trabajo se enfoca en cómo los jugadores, entrenadores y comentaristas de la escena profesional en Colombia, concretamente la Golden League,<sup>17</sup> orientan estratégicamente sus prácticas profesionales a partir de su relación con el *software* y las particularidades de la escena competitiva en la que participan. Se argumenta que, debido a la posición periférica de Colombia en la estructura global de los *e-sports* –determinada por factores como el nivel socioeconómico, el número de jugadores y la infraestructura especializada– las experiencias laborales en este campo están marcadas por precariedad económica, inestabilidad laboral y otros desafíos.

Este trabajo se encuentra organizado de la siguiente manera: En primer lugar, se mencionarán esquemáticamente las principales posturas teóricas que nos permitieron construir el objeto de análisis. A continuación, presentaremos la metodología empleada para la recolección y sistematización de los datos. Luego, abordaremos el lugar que ocupa la competencia de League of Legends en el contexto global de *e-sport* y las implicaciones de dicha posición. Posteriormente, enumeraremos las condiciones materiales y sociales que permiten la práctica profesional, efectivamente construyendo un tipo de sujeto específico al superar dichos filtros. Después, presentaremos algunas de las dificultades propias de ejercer una profesión en los *e-sports* en el contexto colombiano. Estas secciones serán complementadas a partir de las perspectivas de actores participantes de los escenarios estudiados desde distintas posiciones en la estructura del campo. Finalmente, se presentan unas conclusiones generales del trabajo.

<sup>17</sup> La escena competitiva del país ha pasado por varias versiones con características distintas desde el año 2013, año en el que se inauguró el servidor latinoamericano de League of Legends. Para el momento el tiempo de la investigación, la liga local recibía ese nombre. Sin embargo, tras una reorganización en el 2023 y 2024, esta competencia dejó de existir dando lugar a nuevas ligas regionales con nombres diferentes.

## Consideraciones conceptuales

Como mencionamos en la introducción, esta investigación se nutrió principalmente de la teoría de Pierre Bourdieu. Las nociones de *campo*, *capital*, *habitus* y *economía de los bienes simbólicos* constituyen el eje central de la perspectiva teórica a partir de la cual se analiza y construye el objeto estudiado.

Con Bourdieu<sup>18</sup> reconocemos dos modos de existencia de lo social: estructuras sociales externas y estructuras sociales internalizadas. Esta distinción presupuso dos momentos de análisis de lo social: uno objetivista en donde se buscó aprehender las posiciones objetivas al interior de una estructura y las relaciones objetivas que mantienen entre ellas, y otro subjetivista, en donde se analizaron las perspectivas que los agentes tienen sobre la realidad a partir de la posición objetiva que ocupan en el campo.<sup>19</sup>

Las nociones de campo y capital resultan esenciales el primer momento del análisis. Un campo se define como un espacio estructurado de posiciones que no depende de las características individuales de sus ocupantes, sino de la relación entre esas posiciones.<sup>20</sup> Estos espacios están organizados en torno a la lucha por acumular bienes simbólicos específicos, conocidos como capitales, que permiten entender la dinámica interna del campo.<sup>21</sup> El capital, ya sea material o interiorizado, es el resultado de un trabajo acumulado a lo largo del tiempo.<sup>22</sup> En este marco, abordamos la escena de e-sports de LoL en Colombia, particularmente la Golden League como un campo de relaciones históricamente constituido. Aquí, múltiples agentes e instituciones se enfrentaban en una competencia constante por adquirir y acumular bienes simbólicos, con el objetivo de alcanzar una posición dominante dentro del campo. La aplicación de la teoría de Bourdieu permitió desentrañar las fuerzas en juego en esta escena competitiva, revelando cómo la distribución desigual de estos recursos define las posiciones define las posiciones y estrategias de los distintos actores involucrados.

<sup>18</sup> Pierre Bourdieu, *Cuestiones de Sociología* (Madrid: Akal, 2013), 74.

<sup>19</sup> Alicia Gutiérrez, *Las prácticas sociales: una introducción a Pierre Bourdieu* (Córdoba: Ferreyra Editor, 2005).

<sup>20</sup> Pierre Bourdieu, *Cuestiones de Sociología* (Madrid: Akal, 2013).

<sup>21</sup> Pierre Bourdieu, *Poder, derecho y clases sociales*, 2da Edición (Bilbao, España: Desclée de Brouwer, 2001), 133.

<sup>22</sup> Pierre Bourdieu, *Poder, derecho y clases sociales*, 2da Edición (Bilbao, España: Desclée de Brouwer, 2001).

Bourdieu identifica tres tipos principales de capital dentro de un campo: cultural, social y económico. El capital cultural se refiere a los conocimientos y bienes culturales adquiridos; el capital social, a las relaciones y oportunidades estratégicas que estas ofrecen; y el capital económico, al dinero y las propiedades. Cada campo combina estos capitales de manera única, y su percepción y valoración se conocen como capital simbólico. En nuestra investigación identificamos que, en el contexto estudiado, el capital cultural se manifiesta en la maestría del juego y el reconocimiento de la competencia; el capital social, en las redes y conexiones entre jugadores, comentaristas, staff y dueños de equipos; y el capital económico, reflejado principalmente en la financiación de la competencia mediante patrocinios, negociados en función de la visibilidad de la marca en la red.

La organización de las posiciones en un campo depende de la cantidad de capital que los ocupantes poseen en relación con la estructura de dicho campo. Dado que la estructura del campo se fundamenta en la distribución de capitales, las luchas en estos espacios buscan redefinirla y determinar qué agentes tienen más o menos capital. Esta distribución desigual genera una división entre agentes e instituciones “dominantes” y “dominados”. En el contexto colombiano, la LVP,<sup>23</sup> como organizadora de la Golden League en alianza con Riot Games, desempeña un papel clave al consagrar qué equipos y agentes son reconocidos como profesionales.

Aquellos que ocupan las posiciones más dominantes en el campo suelen tener una mayor antigüedad en este y orientan sus estrategias a la conservación de la estructura del campo, que les resulta ventajosa. Así, se rigen por la ortodoxia. Por el contrario, quienes ocupan las posiciones dominadas, recién llegados al campo, buscan subvertir la estructura del campo desde la heterodoxia.<sup>24</sup> Pensando en el contexto de la investigación, las luchas entre los distintos agentes e instituciones que participan en el campo pueden ser entendidas como una lucha por la definición de lo que significa jugar profesionalmente League of Legends en Colombia.

Uno de los aportes más significativos de Bourdieu es su uso de la lógica económica para entender las prácticas sociales en diversos campos. Según esta perspectiva, de una u otra manera las acciones de los agentes

<sup>23</sup> Liga de videojuegos profesional. Empresa de organización de eventos de e-sport española. Organiza ligas regionales como la Golden League colombiana y la Liga MasterFlow argentina, entre otras.

<sup>24</sup> Pierre Bourdieu, *Homo Academicus* (Buenos Aires: Siglo XXI, 2008), 87.

(a menudo inconscientemente), sin importar como luzcan desde afuera, buscan maximizar beneficios materiales o simbólicos<sup>25</sup> siguiendo la lógica del campo. Esta visión, llamada economía de los bienes simbólicos, es clave para analizar prácticas, juicios y preferencias. Bourdieu introduce el concepto de *habitus* para describir las disposiciones y esquemas de percepción adquiridos socialmente que guían las prácticas de los individuos, sin determinarlas completamente.<sup>26</sup> El *habitus* se manifiesta en cómo los agentes clasifican y relacionan con el mundo (esquemas de clasificación), reflejando su trayectoria social y procesos de socialización.

Aunque el pensamiento de Bourdieu es fundamental en nuestro análisis, las particularidades del contexto estudiado nos llevaron a integrar otras perspectivas para poder entender la forma en que dinámicas globales condicionan la estructura local de la competencia. Para entender estas relaciones que se entrelazan entre una región del globo y otra, principalmente se recurre a algunos de los aportes teóricos desarrollados en torno a las teorías de dependencia y del sistema-mundo por autores como Immanuel Wallerstein<sup>27</sup> y Aníbal Quijano.<sup>28</sup> Los planteamientos de estos autores nos permitieron comprender las diferencias existentes entre una región y otra en términos de dominación y fruto de condiciones materiales disímiles fruto de distintos procesos históricos. Además, la obra de la socióloga estadounidense T.L. Taylor<sup>29</sup> es especialmente relevante para entender los *e-sports*, principalmente en relación con la relevancia que presta a las relaciones entre los cuerpos de los jugadores y los dispositivos tecnológicos y a la necesidad de aproximarse a los *e-sports* como un fenómeno complejo que requiere del uso de un arsenal de herramientas exhaustivo. Los aportes de Borowy y Jin,<sup>30</sup> quienes destacan factores clave en el surgimiento y auge

<sup>25</sup> Pierre Bourdieu, *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura* (Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2010), 153-155.

<sup>26</sup> Pierre Bourdieu, *Cuestiones de Sociología*, 133-134 (Madrid: Akal, 2013), 74.

<sup>27</sup> Immanuel Wallerstein, *The Modern World-System I. Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the Sixteenth Century* (Los Angeles: University of California Press, 2011).

<sup>28</sup> Aníbal Quijano, "Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina," in *La Colonialidad Del Saber: Eurocentrismo y Ciencias Sociales. Perspectivas Latinoamericanas*, ed. Edgardo Lander (Buenos Aires: CLACSO, 2000).

<sup>29</sup> Taylor, T.L. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming* | Books Gateway | MIT Press.

<sup>30</sup> Borowy y Yong Jin, "Pioneering ESport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests." *Internacional Journal of Communication* 7:2254-2275.

de los e-sports (el surgimiento de una “cultura gamer”, que surgieron en un tiempo en que la noción de economía de la experiencia ganaba fuerza y el desarrollo de la web, entre otros) también resultaron centrales para entender el establecimiento de la escena profesional de League of Legends a lo largo de la última década.

## Metodología

Este estudio se basa en un enfoque cualitativo con un diseño metodológico que combina la revisión documental, la observación directa y entrevistas semiestructuradas. El objetivo fue entender las dinámicas y la estructura del campo de los e-sports en Colombia, aplicando el marco teórico de Bourdieu sobre los campos sociales. En particular, se busca describir aspectos centrales de la experiencia de jugar League of Legends desde una región periférica dentro del andamiaje internacional de los e-sports, destacando su singularidad sin pretender realizar comparaciones directas con otros contextos de la región.

Para contextualizar históricamente el campo, se realizó una revisión exhaustiva de 124 artículos de prensa sobre e-sports desde 2014 hasta noviembre de 2021, junto con normativas oficiales y archivos de noticias de la Golden League, entre otras fuentes. Se realizaron breves resúmenes de cada documento y se utilizaron técnicas de análisis de contenido para extraer información relevante. Este análisis permitió identificar los cambios que han ocurrido dentro de la competencia, incluyendo luchas anteriores y tensiones, y cómo estos factores han contribuido a la estructura actual del campo.

Para identificar los capitales presentes en el campo y su distribución, se observó y registró la dinámica de las jornadas competitivas de la liga colombiana y competencias internacionales. También se reconstruyeron las trayectorias profesionales de jugadores y equipos a lo largo de seis temporadas a partir de los registros oficiales de la competencia y el mercado de fichajes<sup>31</sup>. Los datos de las observaciones fueron codificados y analizados para identificar las principales fuerzas y estructuras dentro del campo de los e-sports, considerando la historia de la competencia, así como los

<sup>31</sup> En total 120 jugadores han participado de forma titular en los más de 20 equipos que han pasado por la Golden League.

distintos equipos y agrupaciones de jugadores que han participado a lo largo del tiempo y los cambios en la estructura de la competencia.

Finalmente, se realizaron entrevistas a jugadores profesionales, entrenadores, comentaristas y dueños de equipo para entender, desde su perspectiva, como se relacionan con la escena a través de sus prácticas. Las entrevistas fueron transcritas y analizadas mediante codificación temática a partir de categorías analíticas y otras emergentes. Se identificaron patrones en la percepción de los agentes y sus estrategias en relación con barreras de acceso, inestabilidad de la competencia, la relación con la competencia y sus trayectorias profesionales, entre otros.

### **El lugar periférico de la escena colombiana en la estructura global de LoL como e-sport**

Para comprender la escena competitiva de League of Legends en Colombia, es esencial explicar primero las particularidades del videojuego y la forma en que se estructura su escena competitiva global. Los torneos profesionales de todo el mundo no se organizan de manera independiente; en cambio, están bajo un gobierno centralizado, similar a la FIFA en el fútbol. A continuación, partiendo de la descripción del juego, se dibujará el escenario global de la competencia y el lugar que ocupa Colombia en este entramado de ligas.

League of Legends (LoL) es un videojuego competitivo multijugador en línea lanzado por Riot Games en 2009.<sup>32</sup> En él, dos equipos de cinco jugadores se enfrentan en la Grieta del Invocador, controlando campeones con habilidades y apariencias únicas. El objetivo es destruir la base del oponente mediante estrategia y colaboración. Desde su lanzamiento, LoL se ha convertido en uno de los videojuegos más populares del mundo,<sup>33</sup> con una amplia escena de e-sports organizada por Riot Games. El primer campeonato mundial se celebró en Dreamhack, y hoy en día, esta competencia

<sup>32</sup> Brian Crecente, “League of Legends Is Now 10 Years Old. This Is the Story of Its Birth..” *The Washington Post*, October 27, 2019, <https://www.washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth/>.

<sup>33</sup> Kevin Webb, “After Spending 10 Years Turning ‘League of Legends’ into a Global Powerhouse, Riot Games Is Celebrating with 7 New Titles,” *Business Insider*, October 29, 2019, <https://www.businessinsider.com/league-of-legends-anniversary-new-titles-riot-games-interview-2019-10>.

reúne anualmente a los mejores jugadores de todo el mundo, con millones de espectadores. Riot Games inicialmente contaba con servidores en Norteamérica y Europa, pero rápidamente expandió su infraestructura a otras regiones, debido al crecimiento de su base de jugadores. El 5 de junio de 2013, se abrieron los servidores de Latinoamérica norte y sur, lo que marcó el inicio de la profesionalización de la escena competitiva en la región. Estos cambios dieron origen a la competencia oficial en Latinoamérica, ahora conocida como la Liga Latinoamericana de LoL (LLA).

Las competencias nacionales oficiales, como lo fue la Golden League en Colombia desde 2019 hasta 2023, se ubican en un nivel inferior a esta liga. Inicialmente conformada por ocho equipos aceptados como profesionales por la LVP, la liga dividía su calendario competitivo en dos temporadas anuales, una de inauguración y la otra de clausura, las cuales iban de enero a abril y de mayo a agosto respectivamente. Los equipos ganadores tenían la oportunidad de enfrentarse a los campeones de otras ligas nacionales al final de cada temporada para luchar por un lugar en la LLA. Cada partida era transmitida digitalmente por medio de distintas plataformas digitales como YouTube y Twitch.tv ante cientos de aficionados con comentaristas profesionales cada semana.

A nivel global, las distintas competencias regionales en el panorama global se organizan oficialmente en dos categorías, que siguen un orden fuertemente jerárquico. En la parte más alta de la jerarquía, se encuentran las denominadas Regiones Mayores, que comprenden las ligas con mayor reconocimiento del nivel competitivo, de inversión económica y una mayor población de jugadores activos. Entre algunas de estas ligas se encuentran la china, norteamericana, surcoreana y europea. Las regiones menores, a veces llamadas emergentes, comprenden ligas como la latinoamericana, australiana, brasileña y sudeste asiático, entre otras. Esta jerarquía entre ligas mayores y menores no solo refleja las desigualdades dentro de la estructura de los e-sports, sino que también tiene efectos tangibles en el acceso a recursos, estabilidad de conexión y visibilidad mediática. Estos van desde el acceso desigual a públicos de consumidores (visibilidad) y diferencias en acceso y estabilidad de la conexión, llegando incluso a afectar la forma en que se estructura el meta juego<sup>34</sup> a escala global. Para entender

<sup>34</sup> El meta juego o meta se refiere a un consenso general de la base de jugadores alrededor de la forma en que se debe jugar el juego en un periodo de tiempo en específico. Los equipos con más éxito marcan el meta y así orientan las estrategias globales del juego.

la jerarquía en los *e-sports*, es útil recurrir a teorías sobre el capitalismo global. Varios autores<sup>35</sup> han discutido cómo la colonización ha dado lugar a una división del trabajo a escala global, creando centros y periferias que reflejan profundas relaciones de dominación económica, cultural y política. Estas divisiones representan profundas relaciones de dominación no solo económica sino cultural y política en donde las periferias se encuentran en una permanente desventaja en relación con los centros, las cuales cada vez se hacen más marcadas.

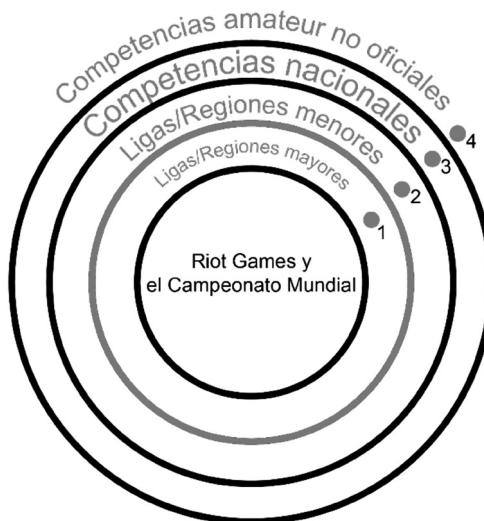
En este contexto, la diferenciación regional en los niveles de la competencia establece una geopolítica del videojuego, donde ciertos centros y periferias emergen en el sistema. Estas jerarquías se basan en diferencias objetivas entre las regiones, como la prevalencia de infraestructura tecnológica, la inversión económica, una base de jugadores más amplia, y una historia más larga con los deportes electrónicos.

Como mencionamos anteriormente, al interior de esta estructura de la competencia, la competencia local colombiana ocupa un lugar de periferia dentro de la periferia: una competencia local (es decir, de una categoría inferior a la regional) dentro de una región periférica en la competencia (Latinoamérica). La siguiente figura ilustra la estructura global de LoL como *e-sport*:

---

<sup>35</sup> Raúl Prebisch, “Commercial Policy in the Underdeveloped Countries,” *The American Economic Review* 49, no. 2 (1959): 251–73; Quijano, “Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina”; Wallerstein, *The Modern World-System I. Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the Sixteenth Century*.

**FIGURA 1**  
Estructura de la competencia global de League of Legends



**Fuente:** elaboración propia.

Se establece una jerarquía global en el gameplay, percibida por los agentes entrevistados como algo natural, atribuida a rasgos culturales innatos y, en algunos casos, a diferencias raciales, lo que, desde sus perspectivas, presupone una desventaja inherente por ser latinoamericanos. La existencia de condiciones materiales desiguales se ignora o apenas se menciona cuando los agentes dominantes del campo colombiano emiten juicios, priorizando explicaciones basadas en supuestas carencias culturales. De este modo, los malos resultados de los equipos latinoamericanos en competencias internacionales se atribuyen a una supuesta mediocridad inherente a la región:

(Los jugadores latinoamericanos) Cumplen digamos que una meta y al tener digamos que una mentalidad de... de mediocre ya se quedan estancados en eso. Entonces... mientras que nosotros tenemos esa mentalidad... únicamente tenemos esa mentalidad por ser de Latinoamérica. Entonces creemos que nunca vamos a ser aceptados en el exterior y que no vamos a tener más oportunidades. Pero yo siempre he dicho que si [sic] uno a lo que se dedique siempre tiene que ser el mejor en lo que... en lo que haga, si quiere destacar.

Si no, vas a ser uno más del montón. “ (Carlos “Silver” Jiménez,\* jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022).

Entre más alto es el puesto en la jerarquía del *gameplay* global a partir de la estructura de la competencia, el juego es más cercano a “como debe jugarse”. Así, en lugar de enfocarse en perseguir una forma de jugar propia, entrenadores y jugadores por igual más que todo buscan emular y adaptar su propio *gameplay* de forma afín al de jugadores coreanos o chinos, las regiones dominantes en el escenario global de LoL:<sup>36</sup>

Si hay una emulación, porque a fin de cuentas uno aprende de los mejores y yo creo que la forma en que esas grandes ligas llegan a las conclusiones que llegan para ellos salir a jugar en la forma en que lo hacen tiene una prueba de error y un estudio y uno aprende de eso. Uno quiere intentar replicar ese juego, de pronto si a uno no le sale es porque de pronto uno tiene que entender que hay ciertos factores internos de ellos que les permite que sea así (David Santiago “Stark” López Barreto, entrenador y analista de LoL. Comunicación personal, 2 de febrero de 2022).

El aspecto más marcado de la posición periférica de Colombia en la escena de LoL se puede visibilizar a partir de las condiciones objetivas de la competencia. En los siguientes dos apartados mostraremos una serie de filtros a los que se enfrentaron los agentes hoy dominantes para llegar al máximo nivel nacional, además de las dificultades de mantenerse en dicha posición.

### Dar un salto al vacío: Condiciones de entrada objetivas, obstáculos y trayectorias

Las condiciones básicas para ingresar al campo profesional de League of Legends en Colombia están estrechamente relacionadas con la capacidad de adquirir y mantener una experiencia de juego sólida, junto con los conocimientos necesarios. También, y esto no es menor, la inclinación para hacerlo. Sin embargo, el grado de familiaridad y maestría requeridos para acceder no está al alcance de todos. Es necesario cumplir con varios requisitos objetivos y adquirir competencias específicas, lo cual requiere inversiones

<sup>36</sup> Esto no pasa solo con jugadores colombianos. A nivel global, el meta juego se encuentra altamente estandarizado.

considerables de tiempo y esfuerzo.<sup>37</sup> Además, es crucial superar una serie de obstáculos comunes que actúan como filtros de entrada para muchos agentes en la escena. Sin embargo, el cumplimiento de estas condiciones no son una garantía de éxito.

En primer lugar, para poder hacer propia la experiencia de juego y habilidad en este, se requieren los medios para poder jugarlo regularmente: un computador con las especificaciones suficientes para garantizar el correcto desempeño del software de juego y una conexión a internet lo suficientemente estable para poder lograr una experiencia de juego confiable. También se requiere de la disponibilidad regular de tiempo libre específicamente dedicado al ocio. Todo esto se traduce en la presencia de determinada condiciones económicas y sociales propicias para poder jugar. En Colombia, según datos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) en 2021, solo el 37,9% de los hogares tenían un computador de escritorio, portátil o tableta, con una fuerte concentración en centros urbanos.<sup>38</sup> En cuanto a conexión de internet, solamente el 60,5 % de los hogares contaban con ella.

El no cumplimiento de estas condiciones o la existencia de situaciones que limiten el acceso al juego (tener que compartir el computador con otros miembros de la familia, mantener un buen desempeño escolar para obtener permiso de jugar, etc.) representan dificultades importantes para poder incorporar la experiencia de juego, en muchos casos imposibilitándola por completo. Muchos jugadores se ven en la obligación de buscar alternativas de conexión por fuera del hogar sin importar las consecuencias:

Lo primero fue como me [sic] tuve que alejar del *ciber* porque estaba primero teniendo muy malos hábitos alimenticios y estaba teniendo mal hábito de sueño. Entonces tenía muchos desórdenes en mi vida en ese tiempo y en mi familia digamos que no le gustaba que yo llegara tan tarde a la casa, tipo 5, 4, 3 de la mañana por estar en un computador todo el día, pero ellos realmente no entendían lo que yo sentía por el juego, entonces no tenían digamos que esa empatía conmigo. Ya después cuando se cansaron de eso, mi papá tomó la decisión de decirme que me iba a comprar un computador para que yo pudiera jugar allá en la casa y que ellos estuvieran más tranquilos de que al menos iba...iba a estar jugando pero que...cosa que a ellos no les gustaba pero que

<sup>37</sup> Nos referimos aquí a la acumulación de capital durante la trayectoria social de los agentes.

<sup>38</sup> DANE, “Boletín ENTIC Hogares 2021” (Bogotá, 2022).

al menos iba a estar en la casa (Carlos “Silver” Jiménez<sup>\*39</sup>, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022).

En segundo lugar, aparece como condición el éxito en la escalera de clasificación del juego. Incorporar adecuadamente el juego y sobresalir en este no es tarea fácil dada su complejidad y la gran cantidad de jugadores que compiten por alcanzar las puntuaciones más altas de la tabla de clasificación. Lograrlo es un privilegio reservado para un reducido número de jugadores y su dificultad no debe ser subestimada. Para ser elegible de participar en una competencia oficial organizada por la LVP se requiere, como mínimo, encontrarse en la división de “Diamante III”. En el servidor latinoamericano, esto correspondía en 2022 al 0.37% de los jugadores en un servidor con cientos de miles de usuarios. La exclusividad de dicha posición, ocupada solo por un puñado de jugadores, genera un reconocimiento mutuo de la habilidad entre los jugadores de élite, que compiten entre ellos permanentemente. Este reconocimiento mutuo y evaluación constantes, sumados a signos de distinción al interior del juego como los emblemas que muestran la división a la que se pertenece en el perfil del jugador, reafirman la pertenencia de los jugadores a un grupo de jugadores con habilidades similares y actúan como forma de distinción frente a los demás. El hecho de destacar en el juego comparativamente con el grueso de los jugadores puede impulsar a los jugadores a perseguir carreras en los e-sports, llevándolos a sentir que su trayectoria individual en el juego inmediatamente los califica para aspirar a llegar a lo más alto.

Cuando vi que estaba destacando demasiado, a comparación de los demás jugadores de allá del *ciber* [sic] tomé la decisión de que quizás si podía llegar a ser profesional y tenía que tomar la decisión de qué rol, entonces empecé a jugar *support* y me pareció una posición fácil de adaptarme en ese momento porque tenía que tomar una decisión rápida de qué era lo que iba a hacer, entonces al ya elegir *support* me sentí cómodo con todo, absolutamente todo me gustó (Carlos “Silver” Jiménez\*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022).

La tercera y última condición de entrada al campo es la participación y triunfo en torneos privados antes de la creación de la Golden League. La

<sup>39</sup> Por petición del entrevistado usamos un seudónimo para proteger su identidad y editamos cualquier comentario que podría facilitar su reconocimiento.

participación en estos torneos influyó significativamente en la formación de equipos oficiales tras la llegada de la LVP al continente. Los títulos y torneos ganados durante los años de torneos individuales, como formas simbólicas de reconocimiento de la habilidad y cualidades de un jugador o equipo, influyeron profundamente en la formación de los equipos que participarían en la Golden League. Estos eventos se transformaron en espacios de reconocimiento mutuo entre futuros profesionales, logrando el establecimiento de distintos vínculos entre los participantes destacados.

Además de estas condiciones, que de por si actúan como un filtro que solo logran cruzar un reducido número de individuos, un obstáculo común en la experiencia de tránsito a una carrera en los *e-sports* de muchos jugadores son las desavenencias con la familia. La trayectoria social de los jugadores, su relación con el juego y el reconocimiento de sus habilidades por parte de sus pares otorgan al futuro profesional un sentido de propósito y valor en lo que hacen. En otras palabras, sienten que perseguir una carrera en los *e-sports* vale la pena. Pierre Bourdieu llama a esto '*illusio*', o sentido del juego, compartido por todos los que participan en el campo y sus luchas. Sentir que lo que se hace y por lo que se lucha valen la pena, aceptando las lógicas de la competencia<sup>40</sup>. Sin embargo, para los padres esto no es más que un salto al vacío. Rupturas, peleas, negociaciones: esta decisión puede convertirse en un trauma para muchos jugadores y en un duelo para las familias que creen que "se está desperdimando la vida".

Tomé la decisión de dejar la universidad porque el competitivo de LoL me gustaba mucho, era lo que yo quería hacer y me dediqué cien por ciento a eso; cosa que en mi familia fue una decisión muy complicada, porque las personas normalmente acá en Latinoamérica... tu universidad lo es todo, es tu futuro, es básicamente lo que te va a ayudar a conseguir una carrera, una estabilidad económica y al día de hoy sí es la opción más viable... pero sí... yo seguí básicamente mis sueños (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022).

Estas condiciones objetivas de ingreso generan una determinada homogeneidad entre los agentes del campo que se puede constatar a partir del análisis de la composición demográfica de los equipos históricamente. Como mencionamos en la metodología, se trata de hombres cercanos a

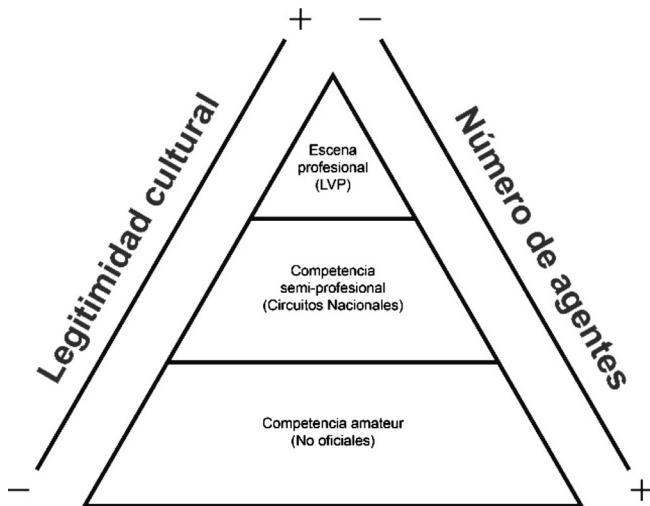
<sup>40</sup> Pierre Bourdieu y Loïc Wacquant, *Una invitación a la sociología reflexiva* (Buenos Aires: Siglo XXI, 2005).

los 20 años, mayoritariamente de procedencia colombiana y de alto nivel de juego y pericia tecnológica, fruto de grandes inversiones de tiempo de ocio disponible.

### Las dificultades de jugar profesionalmente LoL en Colombia

Lo que separa a un profesional de un no profesional recae en el reconocimiento compartido de la legitimidad de la LVP (con el beneplácito de Riot Games) como institución de consagración de la competencia cultural de equipos y jugadores. Si bien en el papel la LVP solo cumple con funciones de arbitraje y administración de la liga, estos tienen efectos de censura y consagración de agentes e instituciones en el campo, efectivamente dictaminando su estructura:

**FIGURA 2**  
Estructura del campo de League of Legends en Colombia



Fuente: elaboración propia.

Los profesionales que participan de la Golden League ocupan el rol de los dominantes. Esto incluye tanto a jugadores como comentaristas, entrenadores, etc. Los semiprofesionales, quienes compiten en los circuitos nacionales para lograr apenas tener una oportunidad de llegar a la liga

profesional se encuentran en instancias intermedias y de tránsito hacia la consagración. Los amateurs, quienes comprenden un amplio abanico de agentes que compiten en torneos a menor escala (universitario, local, departamental) y de menor alcance ocupan el rol de los dominados, obligados a reconocer la oficialidad de la competencia mayor y el menor valor de las competencias en las que se enfrascan o a enfrentarse a este orden. Debido al rol de consagración de la LVP sobre el *gameplay* de los agentes, las imágenes de la competencia que se producen se transmiten por medio de plataformas digitales y se consumen por parte de la audiencia se encuentran igualmente consagradas. Así, se genera una distinción que otorga al *gameplay* consagrado un sello de calidad que presume una profunda diferencia cualitativa de superioridad frente a imágenes de *gameplay* que puedan producirse en otras esferas.

Llegar a la jugar en la Golden League no es tarea fácil, pero mantenerse en la cima puede ser incluso más complicado. Debido a las dinámicas propias de la competencia, los arbitrajes de la LVP o factores externos, es muy común que la composición de los cupos de las organizaciones varíe ampliamente de un split competitivo a otro. La inestabilidad laboral es el pan de cada día. A pesar de que solo se han jugado seis *splits* competitivas desde enero de 2019 hasta junio de 2021, sólo uno de los equipos que participó en la primera versión de la liga ha logrado mantenerse. Durante este periodo de tiempo, 23 equipos han entrado y salido de la competencia<sup>41</sup>. Sólo uno de los primeros ocho equipos de versión original de la Golden League se ha mantenido, siendo también el único campeón para el segundo semestre de 2022: Zeus5 (Zeus cinco) Bogotá. Esto es problemático, ya que el dinero que la LVP da a los equipos en premios depende de la posición que ocupan al final de una temporada competitiva en la tabla de puntuaciones, lo que crea un desbalance importante en sus finanzas.

En la misma ventana de tiempo, pasaron por la liga de forma titular 120 jugadores, de los cuales un 40% se encontraba ya retirados tras apenas una o dos temporadas de competencia. La inestabilidad también se extiende a las contrataciones de jugadores. Lo normal es que los contratos tengan

<sup>41</sup> A nivel de las organizaciones las lógicas económicas son las principalmente encargadas de determinar los equipos que entran al torneo. La mayoría de los equipos que en algún momento han participado en la LVP han logrado hacerlo en virtud de su capital económico y la visibilidad de su marca, dejando a en un segundo plano el capital cultural alcanzado.

una duración de 1 año, pero según la experiencia de los entrevistados en cualquier momento esto puede cambiar:

Lo más común es firmar por un año. Pero dependiendo de cómo estás los términos y condiciones del contrato, si tú tienes un mal *split* el equipo te puede mandar a la mierda por el simple hecho de que... si, no diste los resultados que el equipo creía que ibas a tener" (Carlos "Silver" Jiménez\*, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022).

Además de estos riesgos, los jugadores normalmente se ven obligados a jugar por menos dinero del que se les promete, lo que pone en riesgo su calidad de vida.

Realmente necesitamos que las organizaciones también paguen mejor porque otro tema muy importante es que los pagos son muy muy limitados. Realmente no es que te paguen realmente la mitad de un mínimo, hay equipos que pagan muy poquito realmente y bueno se entiende es muy normal. Se entiende porque digamos que no estamos tan desarrollados, pero tampoco sirve de nada traer *players* mediocres entonces es eso (Laura "Black Widow" Páez Otálora, jugadora profesional y creadora de contenido. Comunicación personal, 2 de marzo de 2022).

Si bien en el papel la LVP es responsable de que los equipos cumplan con sus obligaciones contractuales con los jugadores y viceversa, esto no siempre ocurre en la realidad. Este tipo de frustraciones, comunes en la escena sin importar la posición que se ocupe, pueden terminar por romper la fantasía de éxito profesional y económico de muchos jugadores, llevándolos a abandonar la competencia definitivamente. Esta incertidumbre empuja a los jugadores a orientar sus prácticas profesionales en sobresalir sobre los demás para resultar atractivos como prospectos de contratación. Entre mejor sea su desempeño, consideran que tienen más oportunidades de acceder a un buen puesto. El capital cultural institucionalizado, es decir, los títulos deportivos y el desempeño anterior lo son todo.

Partiendo del estudio de las trayectorias de los equipos y jugadores participantes a nivel histórico se pudo identificar una distribución de las posiciones en el campo que responde al siguiente sistema de oposiciones<sup>42</sup> en virtud de la cantidad de capital acumulado por las organizaciones

<sup>42</sup> Este sistema de oposiciones es una herramienta analítica que busca describir de lo más simple a lo más complejo, la forma en que los agentes se organizan y se relacionan con el mundo y el juego en el que participan en el campo.

y agentes, así como de las formas de valoración de las contrataciones por parte de las organizaciones en virtud de su posición en el campo:

Dominantes/Dominados  
Experiencia/Inexperiencia  
Veterano/*Rookie*  
Viejo/Joven  
Estabilidad/Inestabilidad

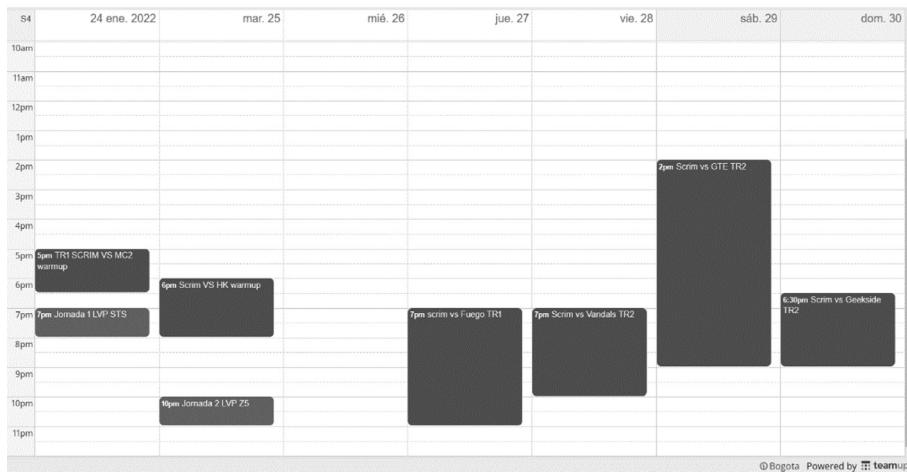
Las organizaciones que poseen un mayor volumen de capital cultural institucionalizado y antigüedad tienden a contratar jugadores más experimentados y exitosos. Este talento probado promete un nivel de estabilidad contraria a lo que podría significar contratar a un recién llegado. Del mismo modo, los agentes que poseen una mayor cantidad de capital cultural institucionalizado orbitan alrededor de estas organizaciones. Del otro lado del espectro, las organizaciones con menos trayectoria suelen hacer contrataciones arriesgadas mientras que los jugadores recién llegados buscan llamar la atención de cualquier equipo sin importar las condiciones laborales solo por tener la oportunidad de jugar. Terminan así orbitando hacia equipos recién llegados mientras apuntan más alto.

Además de los problemas generados por la falta de recursos económicos y lo encarnizado de la competencia por ocupar un puesto, el éxito de los jugadores se puede ver truncado por un factor impredecible: los cambios que acontecen periódicamente en el *software* del videojuego. League of Legends realiza actualizaciones de los sistemas de juego y de balance del juego que pueden llegar a alterar profundamente la forma de jugar de forma cíclica cada dos semanas. Si bien estos cambios en algunas ocasiones son pequeños y pueden no tener el mayor efecto en el desarrollo de la práctica profesional de los jugadores, esto no es siempre el caso. De una versión a otra el juego puede presentar cambios severos que deben ser superados por los jugadores para mantener el nivel y no ser reemplazados por alguna competencia. Esta necesidad de mantenerse actualizado tiene efectos distintos: en primer lugar, obliga a los jugadores y equipos a invertir enormes cantidades de tiempo de práctica para la adaptación y refinamiento de su juego. La siguiente figura muestra el régimen de entrenamiento de un equipo de la LVP, contenido en algunos casos de 8 o 10 horas del

día a la práctica individual y bloques de varias horas de *scrims*<sup>43</sup> contra equipos rivales.

FIGURA 3

**Horario de scrims semanales de un equipo de la LVP. Este itinerario solo comprende las prácticas grupales, dejando de lado la práctica individual de los jugadores. Sin embargo, como manifestaron los entrevistados, estas ocupan la mayoría del tiempo de los días libres.**



Fuente: cortesía de David Santiago “Stark” López Barreto, entrenador y analista profesional de LoL.

Incluso un régimen tan estricto, los jugadores tienen dificultades en mantenerse a un nivel competitivo. La edad promedio de los jugadores en otras regiones no dista mucho frente a la de Colombia. Un profesional que haya logrado mantenerse en la cima por más de 3 años consecutivos es considerado una leyenda. En palabras de uno de los entrevistados, lo más difícil de jugar LoL profesionalmente es mantener un nivel consistente de juego:

Eh... la consistencia. Un jugador que... digamos.... Tú eh... consideras que todas las partidas lo hacen bien y consistentemente te cumple con lo que tiene que hacer, es lo más complicado que tú puedes llegar a encontrar. Porque todos somos humanos y nadie está ajeno a... a días malos, a... a ejecuciones

<sup>43</sup> El término *scrim* se utiliza para describir bloques de entrenamientos de varias partidas contra equipos rivales en los cuales se prueban estrategias.

no tan óptimas, etc., etc. etc.; eh... como el meta también va cambiando, los campeones con los que estás acostumbrado pueda el día de mañana no sirvan, pueda sirvan otros que no has llegado a tocar o que has jugado y practicado poco, entonces tener un jugador consistente que normalmente te da cierto nivel de juego y que consistentemente te muestra ese nivel de juego es lo más complicado que puedes llegar a encontrar (Santiago "Darkin" Rendón, jugador profesional de League of Legends. Comunicación personal, 19 de enero de 2022).

La noción de *desnivel prometeico* acuñada por el filósofo Günther Anders puede ser usada para explicar este fenómeno de divergencia con el estado tecnológico. Al hablar de desnivel prometeico Anders se refiere a un rasgo característico del ser humano en la contemporaneidad y desde el inicio de la segunda revolución industrial. En sí es la “*incapacidad para estar anímicamente “up do date”, al corriente de nuestra producción, por tanto, para seguir el ritmo de transformación que imponemos a nuestros mismos productos y para ponernos a la altura de los aparatos que se nos adelantan o escapan en el futuro*”. En términos generales, se refiere a que los ritmos de producción de los aparatos y la tecnología presencian una cierta asincronía con la capacidad del humano de adaptarse a estos cambios, quedándose este último cada vez más rezagado en el tiempo. Siguiendo con Anders, “*Llamamos desnivel prometeico al hecho de la asincronía del hombre con su mundo de productos, de esa separación que crece día a día*”.<sup>44</sup>

El ritmo de las actualizaciones, sumados a la inestabilidad laboral, la feroz competencia de futuras promesas que quieren hacerse un nombre y las exigencias de la competencia, terminan por “quemar” a los jugadores. Eventualmente, el juego termina por avanzar a una velocidad que sus cuerpos no pueden seguir, hecho que propicia su retiro o los lleva a perder el reconocimiento que alguna vez gozaron. Esta disminución significativa de nivel es percibida simplemente como una mera pérdida de pasión y compromiso por parte de los agentes.

La inmensa inversión de tiempo y esfuerzo con el juego puede terminar por no llevar a ningún sitio. Aunque algunos de los entrevistados lograron hacer el tránsito de una carrera en los e-sports a una en la creación de contenidos con moderado éxito, solo representan una fracción del total

<sup>44</sup> Günther Anders, *La obsolescencia del hombre*. (Vol. I), 5th ed. (Valencia: Pre-Textos, 2011), 31.

de jugadores retirados, lo que lleva a una incertidumbre sobre el rumbo que podrían seguir sus vidas a futuro.

## Conclusiones

Los deportes electrónicos representan un área de estudio de interés antropológico que permite entender relaciones propias de un contexto marcado por la omnipresencia tecnológica y la simultaneidad de las comunicaciones. Mediante historización de la escena nacional de League of Legends, la identificación de los capitales en juego al interior del espacio social investigado y el seguimiento de la trayectoria de los agentes e instituciones fue posible definir la estructura del campo de League of Legends en Colombia. La posición periférica que ocupa la competencia de LoL en e-sports tiene profundas incidencias en el ejercicio de la práctica profesional del videojuego en el país, pero la distancia que mantiene con otras regiones se adjudica a diferencias culturales innatas de cada cultura por parte de los agentes.

Las condiciones materiales objetivas de la competencia en Colombia representan barreras adicionales que deben ser sorteadas por los potenciales profesionales para lograr ser reconocidos en virtud del capital que acumulan en su trayectoria. Estos filtros terminan por producir un tipo de sujeto específico que sobresale por su habilidad y por el reconocimiento de dicha hazaña por pares y organizaciones involucradas en la escena. Sin embargo, solo un puñado de individuos logra llegar tan alto y no sin tener que hacer sacrificios.

Una inestabilidad laboral y económica incesantes permean la labor de los agentes cuando finalmente logran llegar al nivel consagrado de la profesionalización. La competencia es feroz y sus dinámicas específicas obligan a los jugadores a estar permanentemente compitiendo por su lugar en la escena para no ser dejados a un lado. Sumado a estos problemas, los abruptos cambios que pueden presentarse de manera arbitraria al interior del juego obligan a los jugadores a estar en permanente actualización y refinamiento de sus habilidades. Eventualmente, al quedar rezagados frente a la capacidad de actualización del software, pueden verse obligados al retiro. El futuro de los antiguos jugadores profesionales es incierto. Se requieren nuevas investigaciones que ahonden tanto en dicha problemática como en otras que se presentan al interior tanto del contexto estudiado como de otras esferas de actividad social similares.

## Bibliografía

- Anders, Günther. 2011. *La obsolescencia del hombre. Vol. I.* 5th ed. Valencia: Pre-Textos.
- Bányai, Fanni, Mark D. Griffiths, Orsolya Király, and Zsolt Demetrovics. 2019. "The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review." *Journal of Gambling Studies* 35, no. 2: 351–65. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Bascón-Seda, Antonio, y Augusto R. Rodríguez-Sánchez. 2020 "Esports and Science: Tuning into the Phenomenon of Electronic Sports." *Cultura, Ciencia y Deporte* 15, no. 45: 341–52. <https://doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>
- Bienvenido, Héctor Puente, y Costán Sequeiros Bruna. 2019. "Goffman and Videogames: A Sociological Approach from the Dramaturgical Perspective to Entertainment and Leisure Devices." *Revista Española de Sociología* 28, no. 2: 289–304. <https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>
- Borowy, Michael, y Dal Yong Jin. 2013. "Pioneering ESport: The Experience Economy and the Marketing of Early 1980s Arcade Gaming Contests." *International Journal of Communication* 7: 2254–74.
- Bourdieu, Pierre. 2013. *Cuestiones de sociología*. Madrid: Akal.
- Bourdieu, Pierre. 2010. *El sentido social del gusto. elementos para una sociología de la cultura*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Bourdieu, Pierre. 2008. *Homo Academicus*. Buenos Aires: Siglo xxi.
- Bourdieu, Pierre. 2001. *Poder, derecho y clases sociales*. 2nd ed. Bilbao, España: Desclée de Brouwer.
- Bourdieu, Pierre, and Loïc Wacquant. 2005. *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires: Siglo xxi.
- Brachert, Matthias. 2021. "Regional Effects of Professional Sports Franchises: Causal Evidence from Four European Football Leagues." *Regional Studies* 55, no. 2: 295–306. <https://doi.org/10.1080/00343404.2020.1759794>
- Brand, Stewart. 1972. "Spacewar: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums." *Rolling Stone*. [https://wheels.org/spacewar/stone/rolling\\_stone.html](https://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html)
- Crecente, Brian. 2019. "League of Legends Is Now 10 Years Old. This Is the Story of Its Birth." *The Washington Post*, October 27, <https://www>.

- washingtonpost.com/video-games/2019/10/27/league-legends-is-now-years-old-this-is-story-its-birth
- DANE. 2022. "Boletín ENTIC Hogares 2021." Bogotá.
- EFE, Agencia.2018. "Más de 23.000 personas vibran en la final del mundial de lol en Corea del Sur." *El Espectador*, November 3, 2018. <https://www.elespectador.com/tecnologia/mas-de-23000-personas-vibran-en-la-final-del-mundial-de-lol-en-corea-del-sur-article-821816>
- González Caino, Pablo Christian. 2020. "Predicción de los estados de flow según la personalidad en jugadores amateurs de deportes electrónicos." *Acta psiquiátrica y psicológica de América Latina* 66, no. 1: 31–37.
- Gutiérrez, Alicia. 2005. *Las prácticas sociales: una introducción a Pierre Bourdieu*. Córdoba: Ferreyra Editor.
- Holden, John T., Ryan M. Rodenberg, y Anastasios Kaburakis. 2017. "Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance." *SSRN Electronic Journal*, 236–74. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2831718>
- Macey, Joseph, Ville Tyrväinen, Henri Pirkkalainen, y Juho Hamari. 2022. "Does Esports Spectating Influence Game Consumption?" *Behaviour y Information Technology* 41, no. 1: 181–97. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1797876>
- Paz, Gabriel O., Manuel Correa Freisztav, María Luz Bronzuoli Gallicchio, y Tomás A. 2024. D'Amelio. "Flow State as a Performance Measure in Esports." *Interdisciplinaria* 41, no. 1: 1–31. <https://doi.org/10.16888/INTERD.2024.41.1.14>
- Penix-Tadsen, Phillip. 2016. *Cultural Code: Video Games and Latin America*. London: The MIT Press.
- Pérez-Rubio, C., J. González, y E. J. Garcés de los Fayos.2017. "Personabilidad y burnout en jugadores profesionales de e-sports." *Cuadernos de Psicología Del Deporte* 17, no. 1: 41–50.
- Prebisch, Raúl. 1959. "Commercial Policy in the Underdeveloped Countries." *The American Economic Review* 49, no. 2: 251–73.
- Quijano, Anibal. 2000. "Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina." in *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas Latinoamericanas*, edited by Edgardo Lander. Buenos Aires: CLACSO.
- Ramallal, Pablo Martín, y Juan Ángel Jódar Marín.2024. "Esports and the Spectacularisation of Events: The Case of League of Legends." *Doxa*

- Comunicación* 2024, no. 38: 333–57. <https://doi.org/10.31921/DOXA-COM.N38A1955>
- Reitman, Jason G., Maria J. Anderson-Coto, Minerva Wu, Je Seok Lee, y Constance Steinkuehler. 2020. “Esports Research: A Literature Review.” *Games and Culture* 15, no. 1 (January 1: 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Ridenhour, Kelsey F. 2020. “Traditional Sports and Esports: The Path to Collective Bargaining.” *Iowa Law Review* 105, no. 4: 1857–97.
- Shen, Yinhao, y Antonio Cicchella. 2023. “Health Consequences of Intensive E-Gaming: A Systematic Review.” *International Journal of Environmental Research and Public Health* 20, no. 3 (January 20: 1968. <https://doi.org/10.3390/IJERPH20031968>
- Taylor, T.L. 2006. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Taylor, T.L. 2012. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Velásquez Durán, Ana María. 2019. *De jugadores a profesionales*. Bogotá, Colombia: Intermedio.
- Wallerstein, Immanuel. 2011. *The Modern World-System I. Capitalist Agriculture and the Origins of the European World-Economy in the Sixteenth Century*. Los Angeles: University of California Press.
- Webb, Kevin. 2019. “After Spending 10 Years Turning ‘League of Legends’ into a Global Powerhouse, Riot Games Is Celebrating with 7 New Titles.” *Business Insider*, October 29. <https://www.businessinsider.com/league-of-legends-anniversary-new-titles-riot-games-interview-2019-10>