

*Grado en Sociología*

*Trabajo de fin de grado*

*Curso académico: 2017-2018*

*1ª Convocatoria*

Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends.

Comunidades na rede, e influencias identitarias. O caso do xogo League of Legends.

Communities in the network, and identity influences. The case of the game League of Legends.

*Alumno: Yvett Barrio Chapela*

*Director: Enrique Couceiro Domínguez*

## **RESUMEN**

No presente traballo abórdanse as comunidades virtuais e como poden influir na identidade dos seus xogadores, abordándoo dende o videoxogo online League of Legends. Co paso do tempo, os videoxogos comezaron a crear as súas propias comunidades virtuais, traspasándoas ao mundo real a través de convencións e competicións. Isto provoca que, en ocasións, os usuarios vexan modificada a súa identidade unha vez pertencen a estas comunidades. Ademáis, unha parte do mesmo centrarase en coñecer a posición das mulleres dentro das comunidades virtuais. Para todo isto, empleouse unha metodoloxía cualitativa a través dunha recollida de entrevistas e da realización dun grupo de discusión mixto, desenvolto sobre usuarios activos do videoxogo League of Legends.

Palabras chave: comunidade, comunidade virtual, identidade, League of Legends, persoaxes, mundo virtual, mundo físico.

En el presente trabajo se abordan las comunidades virtuales y cómo pueden influir en la identidad de sus jugadores, abordándolo desde el videojuego online League of Legends. Con el paso del tiempo, los videojuegos han comenzado a crear sus propias comunidades virtuales, traspasándolas al mundo real a través de convenciones y competiciones. Esto provoca que, en ocasiones, los usuarios vean modificada su identidad una vez pertenecen a estas comunidades. Además una parte del mismo se centrará en conocer la posición de las mujeres dentro de las comunidades virtuales. Para todo esto, se empleó una metodología cualitativa a través de una recogida de entrevistas y de la realización de un grupo de discusión mixto, desarrollado sobre usuarios activos del videojuego League of Legends.

Palabras clave: comunidad, comunidad virtual, identidad, League of Legends, personajes, mundo virtual, mundo físico.

In the next essay are presented the virtual communities and how they can influence in the identify

*Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends.*

of their players, using for this interpretation the online game "League of Legends". Over the past years, the videogames had started building their own community, passing through the screen and reaching the real life with conventions and tournaments. This help, in some players, the change of their own identities at the time they started to be in these communities. For this, it's used the qualitative methodology with a collection of interviews and the realization of a mixt group of discussion, made by active users of the game League of Legends.

Keywords: community, virtual community, identity, League of Legends, characters, virtual world, physical world.

## INDICE

1. Introducción .....	1
2. Objetivos e hipótesis .....	5
3. Metodología de elaboración y fuentes .....	6
4. Fundamentación teórica .....	7
4.1. Juego como forma de escape .....	7
4.2. Juego: generador de sensaciones .....	10
4.3. Anonimato e inexistencia del cuerpo físico en el juego .....	13
4.4. Ciberespacio: la creación de un nuevo territorio .....	14
4.5. Comunidad y comunidad virtual. Una aproximación al conocimiento sobre su creación .....	16
4.6. Identidad e identidad virtual .....	19
4.7. Género en el ciberespacio y la existente diferenciación entre hombre – mujer .....	21
4.8. Qué son los videojuegos MOBA .....	23
5. Análisis .....	25
5.1. Modificación de la identidad en las comunidades virtuales .....	25
5.2. Formación de la comunidad virtualidad .....	28
5.3. Identificación del usuario con personajes del videojuego .....	33
5.4. Relación entre mundo físico y virtual .....	35
5.5. La mujer en las comunidades virtuales .....	37

Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends.

6. Conclusiones .....	41
7. Epígrafe .....	44
8. Bibliografía .....	46
Anexos .....	51
I. Guion de la entrevista con los matices	
II. Segundo guion de entrevista	
III. Guion del grupo de discusión	
IV. Casillero tipológico de los entrevistados	
V. Ficha técnica del grupo de discusión	
VI. Campo de batalla de League of Legends	
VII. Sensaciones más nombradas por los entrevistados	
VIII. Imagen del chat de League of Legends	
IX. Imagen de una competición de League of Legends	
X. Baile real de personajes de League of Legends	
XI. Comentarios con contenido agresivo y/o sexista	
XII. Frases de los personajes femeninos de League of Legends	

## 1. Introducción

Las comunidades virtuales son congregaciones sociales donde, los individuos pertenecientes dejan de lado el cuerpo físico, realizando la misma vida normal que el resto de las personas hacen, pero en la virtualidad (Rheingold, 1993). En estas comunidades, los usuarios, como expone Rheingold en “The virtual community”:

*People in virtual communities use words on screens to exchange pleasantries and argue, engage in intellectual discourse, conduct commerce, exchange knowledge, share emotional support, make plans, brainstorm, gossip, feud, fall in love, find friends and lose them, play games, flirt. (Rheingold, 1993, párr. 14)*

Sin embargo, en las comunidades virtuales ocurre algo que no sucede en la vida real: las personas pueden crear intencionalmente su propio perfil, su propia imagen, su propio yo, aprovechando a vivir y comportarse de una manera completamente diferente a la que realmente llevan en su vida real. Esto provoca que, en algunas ocasiones, los usuarios de las comunidades virtuales no sepan, por completo, si la persona con la que están tratando es real o no, si es sincera o es un personaje creado.

Mas, éstas comunidades tienen la característica de funcionar, a veces, de manera terapéutica, pues en ellas se dejan volar, difuminar o evadir todas aquellas problemáticas y/o inquietudes que puedan sufrir internamente cada uno de sus usuarios. Pero, ésto puede traer consigo una contrapartida negativa: al servir como una manera de escapar, de vivir en un mundo alejado de todas aquellas durezas que pueda esa persona tener en sus adentros, puede llegar a provocar que dedique una cantidad de horas desmesurada, llegando a vivir más tiempo en el mundo ficticio que en el mundo real, lo cual puede resultar ciertamente alienante. Esto, por ejemplo, es algo que ha plasmado Ernest Cliner en su novela distópica, de ciencia ficción, “Ready Player One” (2011); novela cuyo argumento era la búsqueda, en el juego OASIS, de un huevo de pascua, pues su creador falleció y quien encontrara este huevo, heredaría toda su fortuna. Aunque este sea el

argumento, la sociedad que Cliner describe en esta novela es una sociedad deprimida, una sociedad que vive una sobrepoblación, donde las fuentes de energía están casi agotadas, entre otras situaciones, lo que provoca que la gran parte de la población dedique mayoritariamente su tiempo a OASIS, el juego que permite que desconecten, que escapen de su vida real y que vivan prácticamente en ese mundo, en vez de en el mundo real.

Para comenzar, el objetivo general del trabajo que aquí presento es explorar la manera en la que es creada una comunidad virtual y, como ésta, a su vez, puede llegar a influir en la producción o transformación de la identidad de los individuos que la conforman. Para abordar este estudio, utilizaré como caso empírico el videojuego online League of Legends, un videojuego clasificado como MOBA (Multiplayer Online Battle Arena): dos equipos conformados por un número de usuarios, normalmente cinco, que luchan dentro de un campo con el objetivo de destruir las torres del equipo contrario.

La elaboración de esta investigación es precisa para poder conocer la conformación de dichas comunidades, abordando también la perspectiva de género, puesto que los videojuegos, normalmente, están orientados al sector masculino de la población; pero con el paso del tiempo las mujeres se han hecho un hueco en este campo, introduciéndose también en el mundo competitivo. Por ello, se piensa que es importante dedicar una parte de este trabajo a averiguar la posición de las mujeres en los videojuegos, concretamente en League of Legends.

Por otra parte, la investigación de caso se toma como relevante, debido a que cada vez son más el número de comunidades virtuales que se configuran, ya sea por Internet – por ejemplo a partir de páginas webs, redes sociales, etc., – como a través de nuevos videojuegos multijugadores. Estos videojuegos permiten coincidir y comunicarse simultáneamente, como es el caso de League of Legends, y otros juegos como World of Warcraft, un videojuego categorizado como MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), que, a diferencia del juego en el que este trabajo se va a basar, no tiene un escenario concreto, no tiene un campo de batalla, sino que tiene un mundo más amplio, el cual el jugador puede explorar, pues representa figuradamente distintos países a los que poder viajar y en los que hacer misiones. Esta es otra de las diferencias que existe

entre un juego MMORPG y un MOBA: en el segundo, no debes completar misiones para subir a tu personaje de nivel.

Asimismo, estas comunidades virtuales pueden llegar a inculcar nuevos valores en los individuos pertenecientes a ellas, nuevos conocimientos, por ejemplo al entrar en contacto con usuarios de distintas culturas, consiguiendo de esta manera que haya una ruptura de las barreras geográficas y culturales.

De la misma forma, para conocer las comunidades virtuales y la influencia de éstas en la identidad de los usuarios, he querido centrarme en League of Legends porque, en pocos años se ha expandido de tal manera que hoy en día es mundialmente conocido, registrándose en un único mes del año 2016 un total de cien millones de usuarios activos, dato confirmado por sus creadores Merrill y Beck<sup>1</sup>.

Aparte, League of Legends tiene un carácter globalizador en lo referente a su comunidad virtual, ya que tiene la capacidad de unir a personajes de diversos países, culturas e idiomas en un único juego, rompiendo las barreras geográficas existentes, como se comentó. Con esto, puede destacarse la obra “La modernidad desbordada” de Appadurai (2001), acercándonos a los paisajes que determinó. En este caso, cabría resaltar el paisaje tecnológico, dentro de las comunidades virtuales, pues éstas se crean a partir de él, en el ciberespacio. En cambio, si hablamos de League of Legends, son tres los paisajes que destacarían: tecnológico, financiero y mediático. El primero de ellos, debido a que éste se juega a partir del ordenador, permitiendo la comunicación instantánea entre sus usuarios. En segundo lugar, porque League of Legends, desde sus inicios, se ha adentrado en los E-sports (deportes electrónicos), donde se llevan a cabo competiciones nacionales, internacionales y mundiales, siendo miles de dólares el premio para el equipo ganador. Por último, el paisaje mediático, se debe al total de información generada tanto por el propio videojuego como por los diferentes usuarios y espacios virtuales, como redes sociales, en los que éstas son transmitidas y compartidas.

Por otro lado, otra de las cuestiones que abordará este trabajo, será conocer la relación que existe

---

<sup>1</sup><https://puregaming.es/100-millones-jugadores-league-legends/>



entre el mundo físico y el mundo virtual, concretamente el mundo de League of Legends, debido a que es un juego que se ha creado en el mundo real, lo que normalmente conlleva a que exista una cierta relación entre ambos. En este caso, a partir de las historias y de las características personales de los distintos personajes.

Para esta investigación, el objeto de estudio lo conformarán personas que integran comunidades virtuales de jugadores de videojuegos, específicamente de League of Legends. Estas personas se hallarán en la franja de edad de 18 a 30 años, pues son las edades más numerosas en la comunidad del videojuego online MOBA League of Legends. Así, las variables relevantes serán: edad y sexo. En el caso de la primera de ellas, por lo comentado, debido a que son las edades más numerosas. Y, en segundo lugar, el sexo porque es necesario para cumplir uno de los objetivos, concretamente el último de ellos, puesto que se quiere conocer cómo se encuentran las mujeres dentro de éstas comunidades virtuales. Junto a estas dos variables se le suman tres más: lugar de residencia, para realizar una base de datos con las diversas ciudades donde los entrevistados se hallen; nivel de estudios; y ocupación.

Por último, el interés de centrar esta investigación en las comunidades virtuales, y concretamente en League of Legends, se debe a que he vivido desde cerca la evolución que ha experimentado y la manera en que puede llegar a afectar a un usuario si no discierne entre el mundo físico – mundo virtual, consiguiendo: 1) una atención total y absoluta a esa realidad; y 2) debido a esa absorción, una alteración en su conducta. Por ello, he querido centrar mi trabajo en este juego y en estas comunidades virtuales, las cuales van en aumento no solo por la aparición de nuevos videojuegos online y multijugador, sino por la aparición de los E-Sports, consiguiendo llenar estadios de fútbol para ver una competición de League of Legends.

## 2. Objetivos e hipótesis

Los objetivos en los que se centrará la presente investigación son los siguientes:

<b>Objetivo general</b>
Observar cómo la pertenencia a comunidades virtuales puede modificar la identidad de la persona participante, utilizando como caso empírico el videojuego online League of Legends.

<b>Objetivos específicos</b>
Averiguar cómo se conforman las comunidades virtuales
Analizar en qué medida pueden sentirse identificados los diversos usuarios de League of Legends con los distintos personajes del mismo.
Investigar qué relación existe entre el mundo físico y el mundo creado por League of Legends.
Conocer la posición de las mujeres dentro de estas comunidades, concretamente en League of Legends.

Por el lado de las hipótesis, éstas serán las que a continuación se muestran:

- La pertenencia a una comunidad virtual puede llegar a modificar la identidad de las personas, aportándoles nuevos valores y cambios en su forma de vida.
- Las comunidades virtuales se forman a través de un proceso comunicativo entre usuario y aspirante externo.
- Los usuarios de League of Legends pueden sentirse identificados con los personajes por su apariencia, valores e historia; pudiendo llegar a adoptar ciertas actitudes del mismo.

- Entre el mundo físico y el mundo de League of Legends existe una relación plasmada en las historias y en la personalidad de los personajes.
- En el videojuego League of Legends la mujer se encuentra en minoría numérica frente a los hombres, y discriminada.

### **3. Metodología de elaboración y fuentes**

La metodología escogida para la elaboración de esta investigación es netamente cualitativa, basada principalmente en el recurso a entrevistas semiestructuradas y grupos de discusión, complementados con una prolongada observación participante en el juego para obtener una visión más profunda del mismo.

En lo referente a las entrevistas, procuré realizar un número superior a veinte, cifra que me permite obtener la información necesaria para realizar el análisis de datos, abarcando la tipología más completa de categorías de participantes, y de actores involucrados, tanto en el juego, como en la organización de asociaciones, y en referencia a las variables sociológicas – sexo, edad, etc. –, a las que hice mención en la introducción. El guion de las entrevistas puede examinarse en el Anexo I. Las entrevistas se han realizado personalmente, en unos casos y mediante la herramienta Skype, en otros, dependiendo del lugar de residencia de cada entrevistado, y de su disponibilidad, - pues algunos entrevistados residentes en Coruña, debido a su falta de disponibilidad, no pudieron ser entrevistados en persona.

A su vez, hay una entrevista que no sigue el guion principal, debido a que el entrevistado está involucrado en el videojuego League of Legends como analista dentro de un equipo. Este puede verse en el Anexo II.

Por otro lado, se organizó un grupo de discusión mixto formado por dos varones y dos mujeres, al estimar que la información obtenida de éste podría ser más profunda y ayudaría a abordar

mediante las entrevistas un guion y análisis más completos y definidos.

Las edades de los participantes del grupo de discusión se comprenden entre los 22 y 27 años, residentes en Coruña y tanto trabajadores como estudiantes. Su correspondiente guion se encuentra en el Anexo III.

Por último, tanto las entrevistas como el grupo de discusión constarán de correspondientes fichas técnicas, que recogen los siguientes datos: sexo; edad; lugar de residencia; nivel de estudios y ocupación. Se podrán ver los datos recogidos de los entrevistados en el casillero tipológico, Anexo IV, y en el Anexo V la ficha técnica de los participantes en el grupo de discusión.

## **4. Fundamentación teórica e hipótesis**

El marco teórico que a continuación se expone, se centra en diversos aspectos de los juegos, como la capacidad de éstos para funcionar como vías de escape, como generadores de sensaciones y creadores de lenguajes propios. A su vez, trata de otros aspectos más generales, alejados ya de los videojuegos: comunidad y comunidad virtual; identidad e identidad virtual, y género en el ciberespacio. Por último, hay un apartado dedicado a la explicación de los videojuegos MOBA, categoría en la que se encuadra League of Legends, juego cuyo caso es el objeto de estudio empírico.

### **4.1. Juego como forma de escape**

El juego se nos presenta con una serie de características. Una de ellas es el poder que tiene de desconexión, de hacer posible que sus jugadores puedan evadirse de su mundo físico debido a que se les presenta un mundo que: 1) es completamente distinto al mundo real – en este caso League of Legends, tanto por sus personajes como por el campo de batalla donde se desenvuelve el juego, hace que ésto sea posible – ; y 2) consigue desviar la atención de su vida diaria, centrándose en cumplir el objetivo final: vencer al equipo contrario.

Algunos autores – y teorías – que abordan el juego como vía de desconexión son los siguientes:

Rheingold (1993) expone que los usuarios de las comunidades virtuales, en este caso de los juegos, pueden utilizar su pertenencia a éstas no simplemente de manera lúdica, sino también como terapéutica. De esta manera, según Rheingold, los jugadores consiguen pasar una gran cantidad de horas dentro de la comunidad como respuesta a la necesidad de desconexión que tienen de su sociedad o de sus problemas personales.

Por otro lado se hallan Khanolkar y Mclean (2012) quienes expresaron que el juego es “un escape de lo que sea que esté pasando” (Khanolkar, Mclean, 2012, p. 974).

Por último, Huizinga (1987) comenta que “el juego no es la vida corriente, consiste en escapar de ella”. Por tanto, también trata al juego como una manera de evadirse, de desaparecer temporalmente del mundo físico, para poder introducirse en un mundo virtual donde ya no eres la persona del mundo físico, donde ya no tienes que afrontar tus problemáticas o inquietudes.

Entonces, el juego, aparte de ofrecer un tiempo lúdico, un tiempo de disfrute, es una forma de huir, de fugarse de la vida real. El juego ofrece una libertad mental, en este sentido, pues como decía Rheingold (1993, párr. 16), para algunas personas es terapéutico. Pero también, por contra, en un sentido negativo, puede resultar patológico, cuando lo que provoca es una enajenación mental.

Desde mi punto de vista, el juego presenta a sus usuarios una manera en la que poder liberar cualquier emoción y problema que tengan, por lo que estoy de acuerdo con Rheingold y su caracterización del juego como terapéutico. Pero, sí es cierto que contrastando a Khanolkar y Mclean, no siempre se acude a los juegos para escapar, muchas otras es por entretenimiento, por lo que dependiendo de cada jugador, la razón por la que, en este caso, le dedican unas horas determinadas a League of Legends puede ser tanto por una necesidad de desconectar de su vida, como una mera forma de ocupar su tiempo de ocio. Y, por tanto, en este punto también sitúo a Huizinga, puesto que su afirmación es similar a la de Khanolkar y Mclean, ya que el juego no busca

siempre que, sus usuarios, escapen de su vida. Sí es cierto que no es la vida corriente, pues concretamente en League of Legends te sitúas en un campo de batalla donde cada personaje tiene unas habilidades determinadas, pero eso no va unido siempre a una necesidad, o búsqueda, de evasión.

Por otra parte, el juego consta de unos límites. Estos límites, como Huizinga (1987, p. 49) habla, son límites temporales y espaciales. Pero, al tratarse de una comunidad virtual, pueden relacionarse con límites culturales, ya que estas comunidades crean su propia cultura y sus propias costumbres, lenguajes, etc. En este caso, hablando sobre límites culturales, tenemos a Lisón (1983), autor que habla sobre los límites que definen a las distintas culturas, como son los términos y símbolos propios y exclusivos de cada una. En este caso, el videojuego League of Legends tiene un lenguaje propio usado por los usuarios pertenecientes al mismo.

Mas, esta característica del juego, de poseer la capacidad de distracción y evasión, puede ocasionar una absorción a sus usuarios. Esta absorción provoca que, como dice Huizinga (1987, p.39), se pierda la noción del tiempo, y, a su vez, como él explica, puede olvidarse que se trata de un juego: no es el día a día, es un mundo ficticio creado con la intención de ocupar el tiempo de ocio, mas sí es cierto que cada vez “los videojuegos intentan difuminar al máximo la distinción entre realidad y realidad virtual” (Khanolkar y Mclean, 2012, p. 970). Por tanto, el que las diferencias entre ambos mundos sean menos notorias, hace que las probabilidades de que un usuario quede atrapado patológicamente por el juego, aumenten.

A esta absorción también se refirió Rheingold, al expresar que hay jugadores que están las veinticuatro horas del día frente a la pantalla de un ordenador jugando. Sin embargo para ellos ya no es jugar, es vivir; vivir una vida en otro cuerpo, con otras características, con otra historia que deje a un lado al individuo real, que se aparte de sus preocupaciones.

Por tanto, al igual que todo lo que esté mal administrado, el videojuego pasa de ser algo lúdico a una forma de vida en el momento en el que ese usuario se enajena; se aliena; ya no es “yo”, es su nick, es ese personaje que a través de él desempeña unas hazañas y consigue unos logros. Es en

ese momento en el cual jugar se vuelve tóxico y dañino para esa persona, enajenándola totalmente y haciéndola olvidarse de su vida real y, en consecuencia, de la gente que le rodea.

#### **4.2. Juego: generador de sensaciones**

Otra de las características que presentan los juegos es la de generar sensaciones o emociones. De esta manera, aunque sean empleados como una opción para dejar la mente en blanco, producen en los usuarios una amplia gama de emociones, como puede ser la ira, alegría, tristeza, etc.

Acerca de esto trató Huizinga (1987, p. 22). Como se indicó, habla del juego como algo lúdico, aunque afirma que tiene un enfoque ritual. Pero, declara que otra de las facetas que tiene el jugar es la de producir sensaciones en los individuos. En este caso habla de dos estados: éxtasis y abandono, tensión y de alegría.

Por tanto, para Huizinga (1987, pp. 25-39), el juego busca aflorar una emoción en sus participantes, siendo la más destacada la tensión, siguiéndole la alegría, éxtasis. Acerca de la primera, afirma que ésta se produce por una causa en concreto: buscar la victoria, lo que se une a lo siguiente: “Nos apasiona tanto salir gananciosos que ello amenaza con disipar la ligereza del juego” (Huizinga, 1987, p. 65). Pero, la aparición de la tensión también se debe a otra causa: la dificultad del juego, por lo que, como indica, cuanta mayor sea la dificultad, la tensión del consumidor de dicho juego, aumentará. Es en este punto en el cual afirma que, la existencia de tal tensión, y el deseo de un orden, da que nazcan las reglas.

En este sentido, considero afirmativa para la explicación de los juegos virtuales el que éstos se empleen como una manera de buscar una emoción, ya no solamente porque el juego esté construido para eso, sino que el propio jugador busca esa emoción, no se sumerge únicamente para evadirse de la realidad, sino que se introduce para generar sensaciones: rabia, alegría, ira, enfado, etc.

Por otro lado, Dimmock y Fisher (2017) hablan sobre la felicidad que pueden aportar los

videojuegos. Ellos enfocan su trabajo en los videojuegos que tratan de asesinatos, por lo que League of Legends se relacionaría con éstos ya que dentro de sus partidas, el objetivo, es derribar al contrario. Entonces, afirman que, en ciertos casos, estos juegos son beneficiosos para algunas personas, llegando a causar una depresión a usuarios a quienes no dejen jugarlos, ya que aporta una estabilidad emocional a estos individuos. Además tratan sobre la violencia de éstos videojuegos, la cual afirman que puede ocasionar una pérdida de empatía, puesto que tienen la capacidad de aumentar el comportamiento violento en los mismos usuarios, reafirmando que quienes poseen una predisposición a la violencia, les provocará un incremento de la misma el hecho de jugar a estos videojuegos violentos.

Sin embargo, no considero que se pueda afirmar de manera clara que los videojuegos puedan generar una pérdida de empatía, ya que la gran mayoría de los usuarios tienen en cuenta que no es el mundo físico, es un mundo paralelo creado con el fin de entretenerse, pero en el caso de juegos como League of Legends, desde mi punto de vista, no consiguen que sus jugadores pierdan esa empatía pero sí logran alterar su estado por las emociones que le transmite la partida.

Asimismo, aparte de fijarse en la violencia de los videojuegos y en la felicidad que puedan aportar, ponen la mirada en otras variables: edad, sexo, raza; o también, por ejemplo, el modo en el que falleció el personaje en el juego. De esta manera, Dimmock y Fisher (2017, p. 202) afirman que estas variables son las que, a su vez, pueden dar una explicación de cómo puede sentirse un usuario dentro de estos videojuegos. En este caso sí estoy de acuerdo con que las variables expuestas por estos autores explican como pueden sentirse los usuarios: 1) la edad puede hacer que ciertas actitudes, comentarios o situaciones que se den a lo largo de la partida no sean razonadas y controladas de la misma manera; 2) el sexo por la separación que, por lo general, suele haber entre hombre – mujer dentro de los videojuegos, ya que normalmente hay una mayor presencia masculina en ellos y; 3) la raza porque en ocasiones, en el momento en el que una partida torna su curso, para algunos usuarios la manera de atacar a su contrincante es de manera racista. Entonces, considero que son tres variables indispensables para conocer la posición de cada jugador, ya sea de manera positiva su experiencia en él, como negativa.



De otra manera, Dimmock y Fisher (2017, p. 4) se apoyan en Kant al declarar que “If playing the killer makes us less able to reason and hence discern our duty towards others, then Kant would say that we should avoid them.” (Dimmock, Fisher, 2017, p. 4). De la misma manera, acuden a la teoría de la virtud al señalar que, todo aquel acto que produzca una disminución de las virtudes propias de cada individuo, esta teoría afirmará que provocarán una decisión incorrecta en el momento determinado de nuestros hechos.

Por último, Vergara (2003) expone las ideas de Bentham y Mill, testificando que ambos autores buscaron explicar el valor de los diversos placeres, es decir, buscar el valor absoluto, la vida más feliz. De esta forma, sostienen que todos aquellos placeres que colaboren en hacer más feliz una vida, tendrán mucho valor, y viceversa.

Vergara (2003, p.3) describe dos tipos de placeres, ambos tratados por Bentham y Mill en sus diferentes obras. Por un lado se hallaría el placer orientado hacia una actividad y, por otro, aquel placer enfocado a los estados mentales: placeres emocionales. Sin embargo, Bentham y Mill presentan una diferencia: Bentham trata el valor que concede un placer a la sociedad, mientras que Mill lo enfoca al individuo.

Por tanto, los videojuegos aportan una serie de emociones y estados mentales en sus usuarios, que pueden alterar de manera positiva o negativa su personalidad. Pero, aunque dependiendo de la violencia y dificultad del videojuego, la tensión siempre está presente, lo que produce un aumento de la alteridad del jugador hacia las personas que les rodea, por ejemplo actuando de manera más violenta verbalmente, tanto con las personas con quien comparte la partida, como con aquellas dentro de su entorno físico más cercano: familiares, compañeros de piso, etc. Por lo que es evidente que, aparte de usarlo como recurso de ocio, se buscan unas emociones como puede ser realizando cualquier otra actividad, con la diferencia de que en estos casos la emoción que más destaca es la tensión e ira.

### **4.3. Anonimato e inexistencia del cuerpo físico en el juego**

Jugar de manera online concede a sus participantes dejar a un lado su cuerpo físico y adentrarse en el mundo virtual. Esto ocasiona que deban dejar atrás su identidad física, y a veces su identidad total: su nombre, su rostro, etc. Hablamos de identidad total al desarrollarse dentro de un mundo en el cual el usuario se presentará bajo un nombre determinado: *nick*. Este nick logra crear un anonimato entre sus jugadores, dando la posibilidad de mostrarse en ese juego, y en esa comunidad, con su personalidad real, o dejar aflorar una nueva identidad, lo cual afirmaría esa búsqueda, que anteriormente se citaba, de la evasión del mundo físico.

Este anonimato, tanto parcial como total, suele dotar a los individuos de una mayor confianza al no verse físicamente involucrados en los conflictos. Como Mayans (2002) explica al indicar que permite desinhibirse, lo que facilita a los jugadores aumentar su socialización en el entorno.

Asimismo, De Kerckhove (1999), no trata el nick, pero sí el avatar, aquel personaje construido para vivir en el mundo virtual y para mostrarse ante los demás. Él trata al avatar “como una máscara digital que uno se pone para identificarse y adoptar una actitud” (De Kerckhove, 1999, p. 83), lo que nos continúa mostrando que dentro del ciberespacio, y de los videojuegos, el jugador se convierte en otra persona, con otras características, con la posibilidad de actuar o de ser como fuera no es, como enuncia Mayans (2002, p. 210), afirmando que un individuo tiene la oportunidad de dejar fluir aspectos que o son ajenos al individuo, o están inhibidos en la vida real.

Es así, como antes hice alusión, apoyándome en Mayans y Kerckove, que ésta característica del juego ayuda a que se vea incrementada esa ansiedad, o ganas de esquivar el mundo real, sabiendo que una vez sumergido en el juego, ese usuario ya no será el mismo, será su nick, será otra persona distinta a la real, a la física, por lo que cabe hablar, en este apartado, acerca del cuerpo físico.

El cuerpo físico, como se plasmó, no existe en los videojuegos, por lo que una persona debe mostrarse a los demás a través del habla, ya que al no existir los gestos ni las expresiones faciales, son las palabras las dominantes. En este punto Mayans (2002, p. 211) afirma, nombrando a

Piscitelli, que dentro del ciberespacio sí existe un cuerpo, no un cuerpo físico, pero sí uno digital, puesto que para él el cuerpo se forma de alma y vida, entre otras.

Además, este anonimato y ausencia de cuerpo físico concede crear un nuevo yo, dando la posibilidad de ser el sexo contrario al que es en la vida real, lo que Mayans (2002, p. 192) llama travestismo electrónico. Entonces, la falta de contacto físico y visual en estos videojuegos pueden llegar a alterar el comportamiento de sus jugadores dentro de estas comunidades, ya sea dando un buen resultado como lo contrario, puesto que en algunos casos aumenta el abuso verbal debido a esta causa.

De esta manera, en los videojuegos online ocurre tanto lo comentado por Kerckhove como (1999) como por Mayans (2002): 1) los usuarios se manejan en el juego a través de un nick y a través de un avatar, lo que aporta una mayor seguridad y confianza a los jugadores y, 3) esta confianza aportada puede ser negativa, incrementando el comportamiento agresivo dentro del juego, o positiva, ayudando en la socialización del individuo.

#### **4.4. Ciberespacio. La creación de un nuevo territorio.**

Aunque este trabajo tenga como objetivo, y como tema principal, la comunidad virtual creada por League of Legends, hay que señalar, antes de desarrollar su análisis específico, que esta comunidad virtual ha sido formada en un espacio identificado hoy con Internet que es el “ciberespacio”.

El concepto ciberespacio fue creado por William Gibson, en 1984, en su novela *Neuromante* (1984). En este caso, Gibson bautizó como ciberespacio al escenario espacial que había construido, y que por tanto se encontraba en el interior de los ordenadores y, a su vez, de sus interconexiones: Martínez, Ceceña, Ontiura (Coord.) (2014). Entonces, el ciberespacio constituye una localización del espacio virtual que proporciona una relación entre los distintos usuarios de Internet, así como de otras redes como señaló Valdés (2013).

Pero, entre las definiciones del ciberespacio, se puede recoger una de índole conflictivo que

elaboró Levy (2007), para quien el ciberespacio “designa el universo de las redes digitales descrito como campo de batalla entre las multinacionales, causa de conflictos mundiales, nueva frontera económica y cultural.” (Levy, 2007, p.70)

Por otra parte, Mayans (2005), citado en Martínez, Ceceñas y Ontiura (2014), aporta al concepto de ciberespacio, cuatro líneas distintas. Por un lado, expone que el ciberespacio se crea a partir de la interconexión entre los diferentes ordenadores que existen en todo el mundo. En segundo lugar, que en el ciberespacio el espacio físico se deja a un lado, por lo que no se siguen las “normas” y presiones que existan en la sociedad física. En tercer lugar, que tiene un sencillo acceso económico. Y, por último, que en él existen diversas maneras de participar, por lo que es un entorno manipulable. Este ciberespacio, al igual que ocurre con las comunidades virtuales, es capaz de derribar las barreras geográficas que existen, pero también tiene la consecuencia de que en él se exponen, y se manifiestan, las desigualdades que existen en el mundo físico, debido a que fue creado en él. Mas, este reflejo no es una copia literal del mundo real, ya que algunos de sus matices son difuminados.

Acerca de estas desigualdades, desde mi punto de vista, considero que sí están presentes, ya que en una parte de los videojuegos el trato hacia las mujeres es diferente al del varón, además de estar, por lo general, dirigidos hacia el consumo de jugadores masculinos, aislando el colectivo femenino de los videojuegos. Sin embargo, es cierto que con el paso del tiempo las mujeres han creado su hueco dentro de los videojuegos, como se puede ver en convenciones y en cualquier actividad centrada en un juego o juegos, como por ejemplo el caso en A Coruña con la ExpOtaku – feria dedicada a mangas, animes, videojuegos, etc. donde muchos de los asistentes se disfrazan de un personaje en concreto –. Por otra parte, en el caso de los juegos en la red, éstos consiguen crear sus comunidades y tener un contacto entre ellos gracias a la interconexión entre los distintos aparatos electrónicos, sabiendo que una vez inmersos en ellos se alejarán del mundo físico, como se comentaba anteriormente.

A su vez, Morueco (sf), ofrece tres perspectivas diferentes de lo que para él es el ciberespacio. Estas perspectivas son: perspectiva tecnocientífica; perspectiva ontológica del ciberespacio y;

perspectiva política del ciberespacio. Lo que expone, y en lo que coincide tanto en la primera como en la última de ellas es que, el ciberespacio está aportando un nuevo enfoque a la política, así como la aparición de nuevos sujetos que son generados a partir de las nuevas tecnologías, y a su vez, crea una cultura virtual.

Entonces, además de que en el ciberespacio se deja fuera la problemática que existe sobre el físico en la sociedad palpable, en la sociedad real y física, también aporta a los usuarios, a los individuos que en esta sociedad están, determinar unos roles y una manera de actuar y de enfrentarse a las situaciones diferente a cómo lo resuelven y lo hacen en el mundo físico. Por tanto, dentro del ciberespacio, las personas, en el momento en el que están conectadas, adoptan una personalidad diferente, por lo general.

También, según Díaz y Avalos (2013), el ciberespacio es una realidad virtual donde, a partir de la conexión de los ordenadores, las personas pueden introducirse y relacionarse con personas situadas en distintas zonas geográficas, como ocurre en las comunidades virtuales, donde esas mismas barreras, tanto geográficas, temporales como culturales son derribadas. Sin embargo, según este autor, aunque no sea una realidad física, aunque no sea nuestro mundo real, muchas de las consecuencias de participar en ese ciberespacio pueden acarrear consecuencias reales, por ejemplo emocionales. Por tanto, en este ciberespacio convergen en el mismo tiempo cultura, conocimiento, lenguaje, tecnología y simbólico: algo vehiculado por la conexión de los distintos ordenadores y distintas redes, que crean este espacio virtual.

#### **4.5. Comunidad y comunidad virtual. Una aproximación al conocimiento sobre su creación.**

Dentro de las comunidades virtuales es importante la relación entre sus propios usuarios, ya que como lo expone Concha (2005):

considerando los procesos de mutua influencia e interdependencia entre los actores sociales que forman parte de esta, quienes se relacionan y coordinan significados mediante la comunicación, compartiendo una cultura común, la que puede ser entendida

como un sistema de símbolos compartidos y representaciones sociales sobre las experiencias que viven comunitariamente. Esta cultura construida en la interrelación permite, además, que quienes interactúan se sientan parte de una estructura mayor y fiable, desarrollando sentido de pertenencia hacia su comunidad. (Concha, 2005, p.1)

Para Krause (2001) son tres los elementos que crean el concepto de comunidad: pertenencia, interrelación y cultura común.

Otros dos autores – citados por Bialokowski (2010) – que abordan teóricamente el concepto de comunidad son Giddens y Habermas. Este último tomó el término y se centró en el de comunidad de comunicación. En este término Habermas introduce el mundo de la vida, el cual no está presente en sociedades modernas y, como expone Bialokowski (2010, p.13) “la posibilidad para cualquier individuo de coordinar sus acciones a partir del consenso comunicativo” (Bialokowski, p. 13, 2010).

Entonces, las comunidades están conformadas por una agrupación de personas que comparten gustos concretos, diferenciándose de otras tanto por su manera de expresarse – el lenguaje –, como expresa Concha (2005, p.1), así como también explica Lisón (1983, p.87) que las comunidades poseen términos propios, lo que profundiza más la separación entre ellas; esto puede verse de manera clara en League of Legends al utilizarse términos como: *AFK* (Away From Keyboard, lejos del teclado), *flamear* (insultar), *ranked* (partidas clasificatorias), *gankear* (invadir), entre otros.

De esta manera, esta faceta de las comunidades es algo que abordo en esta investigación, puesto que una característica de este juego en el que me centro es la distinción de sus usuarios por los términos que la diferencian. Y, es así, como explica Concha (2005, p.1), que los individuos de esas agrupaciones se sienten pertenecientes a esa comunidad, como en el caso del juego League of Legends con la llegada de las competiciones, donde los jugadores se unen para visualizar partidos compartiendo un sentimiento de pertenencia y un gusto común.

Estas comunidades virtuales son definidas, en el caso de Martínez, et. al. (2014) como “grupo de personas que forman una red, las cuales tienen intereses comunes por cada uno de sus miembros y tienen un código común de comunicación que es utilizado por enlaces electrónicos, interfaces gráficas de usuarios (iconos, textos, imágenes, diagramas).” (Martínez, Ceceña, Ontiura, 2014, p.120)

Por otro lado, según Rojas (2006), se deben de observar tres características que hacen que se puedan describir determinadas agrupaciones como comunidades. Estas son: 1) los individuos deben sentir que pertenecen a dicha comunidad, por tanto deben identificarse con ella; 2) debe haber una comunicación entre los distintos miembros y; 3) deben compartir unos mismos significados, por tanto, deben compartir una cultura común.

Estas comunidades virtuales crean subgrupos donde comparten una serie de características comunes, como por ejemplo el caso de la cultura virtual que es creada por los propios usuarios. Los miembros de esa comunidad virtual crean un conjunto de signos, símbolos y significados que son compartidos y comprendidos entre ellos mismos, consiguiendo que de esa manera el conjunto de los miembros de dicha comunidad termine por adoptarlos normalmente y naturalizarlos.

Martínez et. al (2014) identifican las comunidades virtuales en tres apartados: 1) comunidades que se forman gracias al Internet, lo que permite crear un mundo virtual; 2) agrupación de personas en cuanto a un fin común (no necesariamente en el ciberespacio); 3) Comunidad que se forma con la agrupación de las TIC's. (Martínez et. al, 2014, p.123).

Por tanto, las comunidades virtuales favorecen de una manera a sus usuarios: facilitando la comunicación y la unificación de los mismos, logrando unir distintas zonas geográficas, como también distintas edades.

Sin embargo, debido a que estas comunidades virtuales son comunidades en sí, y tienen cierta relación con la comunidad física, presentan de esta manera unas normas comunes, un comportamiento y unas relaciones determinadas. Y, es a través de ellos, de esas normas,

comportamientos, relaciones y valores, además de las herramientas comunicativas ofrecidas por Internet, cómo favorecen la comunicación entre los distintos usuarios.

Como expone del Moral (2012), algunas investigaciones habían señalado que los videojuegos online – como es el caso de League of Legends o juegos de rol, como World of Warcraft, entre otros – contienen una serie de componentes adictivos para los usuarios, consiguiendo que éstos dediquen y apliquen en estos videojuegos toda su actividad, provocando que sea limitada la interacción en y con el medio real. Además, estas comunidades virtuales son consideradas como comunidades de intereses.

Por ello, como anteriormente se expuso, al crear una comunidad, se establecen unas normas comunes, las cuales suelen ser de dos tipos: en primer lugar las normas impuestas por el propio juego, por tanto por sus creadores; y en segundo lugar, las normas que fueron creadas agencialmente por los propios jugadores, es decir, normas no escritas. Mas, estas normas o reglas varían según el tipo de juego al que uno se esté dedicando, puesto que no sirven y no son las mismas normas para cualquier videojuego. Pero, lo que sí está claro es que, cada mundo creado, cada juego y plataforma contiene una serie de normas propias que el usuario debe acatar y debe respetar.

En este caso, en lo referente a las normas, dentro de las comunidades virtuales existen unas normas para facilitar la convivencia entre los distintos usuarios, por ello esto es relevante para los videojuegos en la red, pero si estas normas no son estrictas, en ocasiones no se consigue que haya la paz buscada por sus creadores, asentándose una tensión entre sus jugadores.

#### **4.6. Identidad e identidad virtual.**

Primero, se debería definir qué es la identidad. Según Giménez (2009), se trata de “un proceso subjetivo (y frecuentemente autoreflexivo) por el que los sujetos definen su diferencia de otros sujetos (y de su entorno social) mediante la autoasignación de un repertorio de atributos culturales frecuentemente valorizados y relativamente estables en el tiempo”. (Giménez, 2009,



vol.21)

Asimismo, Lisón (1983) expresa que la identidad está formada sobre la base de la tradición y el folklore, y que no siendo la tradición algo estático, la identidad es “adaptable a diferentes momentos modernizadores” (Lisón, 1983, p.107).

Es a mediados de los años 50 cuando el concepto identidad comenzó a expandirse en Estados Unidos a partir del auge de la sociedad de masas. Este concepto se empleaba para referirse a algo heredado como consecuencia de pertenecer a un grupo social determinado.

Por otro lado, Castells (1999) entiende por identidad, en lo referente a los actores sociales, “el proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo cultural, o un conjunto relacionado de atributos culturales, al qué se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido.” (Castells, 1999, p. 28). Asimismo, distingue entre rol e identidad, puesto que los primeros hacen referencia a normas establecidas por instituciones y/u organizaciones sociales, mientras que la identidad hace referencia a la construcción de la identidad emplea todo material histórico, biológico, reproductivo, geográfico, etc., incluyendo la religión o prácticas religiosas.

Castells (1999, p.30) llega a identificar tres tipos de identidades: legitimadora, resistencia y proyecto. La primera de ellas se relaciona con aquellas instituciones que dominan a la sociedad para así poder conseguir la subordinación de los individuos, de los actores sociales. En lo referente al segundo tipo de identidad se trata de aquellas que “construyen trincheras de resistencia e insubordinación basándose en principios diferentes u opuestos a los que impregnan las instituciones de la sociedad.” (Castells, 1999, p. 30). Por último, en lo que concierne a la identidad proyecto, esta se da cuando los propios actores, los individuos, crean y definen una nueva identidad, modificando de esta manera la posición dentro de la sociedad.

Por otro lado se encuentra la identidad virtual. Internet ocupa un puesto muy importante en lo que concierne a la creación de identidades. Dentro del ciberespacio, es decir, dentro de la red, es muy importante cómo una persona se presenta a los demás; aunque también esto lo sea en la vida

real, en el mundo físico, es de una manera diferente en la que ésta presentación se produce. Hay una diferencia en cómo se presentan los individuos en cada uno de los mundos, ¿por qué? En el mundo físico existe el cara a cara, a partir del cual uno puede observar cómo se viste la otra persona, el género, la raza, etc. Esto te da una visión inicial de la persona, sea acertada o equivocada. Sin embargo, debido a la ausencia de este cara a cara en el mundo virtual, la forma de presentarse ante los demás es meramente a través de características verbales.

También, en el mundo virtual, muchas veces se “prueban” identidades que en la vida real no se pueden representar o experimentar, y esto, en muchas ocasiones ofrece otra visión del mundo.

Por otro lado, es igualmente relevante el avatar al que antes ya hice mención, el personaje elegido y/o creado por el usuario con el que se representará a sí mismo dentro del ciberespacio. En muchas ocasiones la elección de un u otro avatar es importante ya que, debido a que cada uno de ellos tiene una personalidad y unas características determinadas, éstas podrían servir para expresar la identidad proyectada por el usuario, ya que como se comentó, en el mundo virtual no está presente el cuerpo físico y, por ello, además de las características verbales es importante el aspecto icónico del personaje para relacionarse y comunicarse con los demás.

Por último, como exponen Sánchez y Aranda (2010), Sutton-Smith propuso lo que él denominó la “solución retórica”, mediante la cual clasificaba a los juegos según su discurso retórico, siendo dos de ellos el progreso – juegos infantiles – y la identidad. Así, él señaló que existen algunos juegos que contribuyen a la creación y a la configuración de identidades dentro de una comunidad.

#### **4.7. Género en el ciberespacio y la existente diferenciación entre hombre – mujer.**

Otro punto a destacar del ciberespacio, y de las comunidades virtuales que en él se hayan, es el concepto de género y cuál es la posición de las mujeres dentro de las mismas. Desde mi punto de vista, considero que la posición de los jugadores en función del género es relevante y por ello he querido centrar parte de la investigación en ello, basándome en los jugadores de League of Legends. Pienso que debe destacarse porque en su mayoría, los videojuegos han estado

orientados hacia el sector masculino de la población, logrando con el paso del tiempo una diferenciación entre juegos en función del género: para los varones juegos de lucha y construcción, para las mujeres juegos de cocina y cuidados. Sin embargo, poco a poco la sociedad intenta demostrar que ningún juego está, ni debe estar, orientado hacia un género específico; pero continúa existiendo esa barrera invisible donde afecta tanto a varones como a mujeres.

El concepto género fue explicado por Margaret Mead en 1935, momento en el que publica "Sexo y temperamento en tres sociedades primitivas". Años después, concretamente en 1955 fue John Money, y en 1968 Stoller lo empleó para distinguir aspectos de la conducta que eran ajenos a la biología de los individuos. Y, no es hasta los años 80 cuando aparece en español este concepto. Este concepto ha sido utilizado en distintas áreas y campos, por ejemplo en medicina, antropología y política, entre otros. Pero, es a partir de los años 70 cuando toma más fuerza el término, con el movimiento feminista y la lucha que llevan a cabo para finalizar con la discriminación que recae y recaía en ese momento sobre la mujer. Entonces, este concepto quiso mostrar las diferencias que había entre el sexo y los comportamientos pautados por una cultura pertenecientes a una sociedad, los cuales eran y son construidos a partir de la diferenciación biológica.

Lo que trae consigo la aparición del género y, por tanto, el descubrimiento de la unión entre sexo y comportamiento cultural, es una jerarquización de sexos en la sociedad, estando los varones en primera posición. Esta jerarquización de género, como expresa Cobo (1995), sería similar a una jerarquización de clase, ya que según la posición que se ocupe dentro de la escala social se disfrutarán de unos privilegios.

Acerca de esta jerarquización, además de estar presente en la sociedad, está en los videojuegos; el motivo es claro: el juego ha sido creado desde el mundo real y con él se introducirán, de manera indirecta, todos aquellos aspectos positivos y negativos de la sociedad, en este caso la jerarquía según el sexo, lo que vuelve a remarcar lo comentado antes, que en los juegos hay una mayoría numérica masculina, y que en ocasiones ésto va unido a una discriminación al sexo femenino.

En la historia de los videojuegos, desde su nacimiento, han predominado los usuarios masculinos

como consumidores de los mismos frente a las mujeres. Esta situación proviene de una violencia estructural, debido a que las mujeres quedaron al margen de la ciencia y desenvolvimiento tecnológico, entre otros, mostrando la relación de poder que se había asentado entre hombres y mujeres, ya que las tareas otorgadas al sector femenino fueron aquellas dedicadas al cuidado, tanto de las personas cercanas como del hogar.

Algo a resaltar en los videojuegos es la imagen de los personajes ya que éstos suelen estar hipersexualizados; tanto personaje masculino como femenino suele mostrar un físico determinado: varones musculosos y mujeres delgadas y con atributos desarrollados. Sin embargo, los personajes femeninos suelen presentar una mayor sexualización que los masculinos; en ocasiones esto se debe a que se busca un mayor consumo del videojuego por los participantes masculinos. Además, como señala D'Auria (2012), en la mayoría de los mismos, la posición de estos personajes se relaciona con debilidad y sumisión.

Así, dependiendo de la cultura de cada sociedad, la construcción varía dependiendo de cómo comprendan en ese territorio qué es lo masculino y qué es lo femenino.

#### **4.8. Qué son los videojuegos MOBA**

La historia de los videojuegos MOBA se remonta a 1998, momento en que Blizzard Entertainment, dedicada al desarrollo de videojuegos con sede en Estados Unidos, emitió StartCraft, juego que mostró por primera vez una edición de mapas entre los que se hallaba Aeon of Strife – mapa personalizado para StartCraft –. Este presentaba un mapa de tres carriles, mas si se compara con los de hoy en día, ofrece una similitud muy escasa con los videojuegos MOBA. Posteriormente, y ante el éxito inicial de StartCraft, en el año 2002 Blizzard Entertainment lanzó Warcraft III: Reign of Chaos, presentando mapas mucho más complejos y más relacionados con los MOBA actuales.

Los videojuegos MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) son una combinación de juegos RTS (Real Time Strategy) y de acción en tiempo real. Se trata de una propuesta singular de entre los "juegos de guerra virtuales". En su concepción, presenta un área de batalla virtual, donde los jugadores

deben llevar a cabo su objetivo: derrotar al grupo contrario. Así, estos juegos se componen de un mapa dividido en tres partes iguales: Top (parte de arriba), Mid (medio) y Bot (parte de abajo), pero hay una unidad extra que es Jungle. Puede verse en el Anexo VI, donde se presenta el campo de batallas con las diversas posiciones.

Sus reglas consisten en lo siguiente. Cada uno de los personajes, en este caso de League of Legends, tiene una serie de habilidades definidas en relación a la posición que ocupe dentro del mapa, pudiendo, por tanto, actuar como: Tanque – personaje que recibe los golpes –, Support – apoya a los compañeros –, Carry/DPS – personaje que más daño hace – y Jungler. Entonces, antes de comenzar la partida, cada usuario debe escoger un personaje y escoger una posición dentro del mapa donde jugará – Mid, Bot, Top o Jungla –. En lo que respecta a League of Legends deberá elegir entre 141 personajes, los cuales presentan una serie de características y habilidades determinadas que no se podrán cambiar a no ser que se compren – dentro de la partida hay una tienda donde, con el dinero acumulado a lo largo de ella, se podrán adquirir diversos elementos para potenciar las habilidades de cada personaje – durante la partida. Mas, algo que tampoco se puede cambiar de estos personajes, a diferencia de juegos MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Ggame), es la apariencia de los personajes, pues éstos presentan un aspecto determinado, y que únicamente podrá “variar” comprando un aspecto nuevo de ese mismo personaje, o como en el juego la nombran: una “skin”.

El juego ofrece dos modalidades de participación: la modalidad 3x3 que permite seis jugadores en la partida; y la modalidad 5x5, con un total de diez jugadores. El objetivo de cada bando es invadir el área contraria, destruyendo las torres de vigilancia y acabando con la base del enemigo. Pero, a la vez que se intenta destruir al bando contrario, se deberá proteger la fortaleza del propio grupo.

También, otra norma consiste en que cuando un personaje es asesinado durante el juego, éste podrá volver a la batalla cuando haya esperado un tiempo determinado. A su vez, cuando un jugador mata y/o destruye las fortalezas del enemigo, recibe una recompensa que es oro.

Por otro lado puede hablarse de la duración de estas partidas, ya que a diferencia de un juego

como World of Warcraft, donde no existe límite de tiempo para poder cumplir las misiones específicas, aquí sí lo hay. Al tratarse de una batalla, la partida acaba en el momento en que son abatidas las torres del equipo contrario o de tu propio equipo, es decir, la partida acaba cuando uno de los dos equipos es derrotado. Por ello normalmente tienen una duración media, la cual es aproximada de unos 45 minutos.

Por último, en estos videojuegos es esencial la cooperación y el trabajo en equipo, ya que se debe crear una estrategia y se necesita establecer una comunicación continua entre los usuarios del mismo equipo para poder conseguir el objetivo de la partida: derribar la base del equipo contrario.

## **5. Análisis**

### **5.1. Modificación de la identidad en las comunidades virtuales.**

Una consecuencia de la práctica habitual de los videojuegos es la posibilidad de modificar, en mayor o menor medida, la identidad de sus usuarios. En el caso de League of Legends, sí ha modificado sus percepciones de identidad, pero de manera sutil. Para estudiar este proceso, me basé en observar su vestimenta, su modo de vida – y tiempo de ocio – y en sondear los valores, intereses o estímulos que podían haberles aportado.

En lo referente a la vestimenta habitual, la práctica del videojuego no ha supuesto ningún cambio estimable, exceptuando el caso de dos de los entrevistados, E5 y E23, con lo que es posible afirmar que la comunidad virtual de League of Legends no estimula la modificación de los hábitos de vestido. En el caso de E5, el modo de vestir fue modificado debido a que ha jugado a videojuegos desde pequeño, pero afirma no tener relación con este videojuego por dicha razón; y en el caso de E23, se evidencia en que ha comenzado a utilizar sudaderas, camisetas y complementos de League of Legends.

Por otro lado, el LOL sí puede llegar a inducir transformaciones en el modo de vida de sus participantes, pues diez de ellos han afirmado haber cambiado, frente a trece entrevistados a los que únicamente les alteró su tiempo de ocio. Los dos restantes, cambiaron *anteriormente* su manera de vida: E13 y E24. En el caso de E13:

*“Durante el juego cambió mis hábitos y hasta mi manera de comer, porque era levantarme, jugar y hablar con mis amigos acerca del juego.”*

Y de E24:

*“En algún momento, ahora mismo no, pero en algún momento cambió mi forma de vida. Pues bueno, hubo un momento en que mi relación con las personas que jugaba, y el juego en sí, era algo muy importante a lo que le dedicaba mucho tiempo, y eso hizo que le dedicase menos tiempo a otras cosas.”*

Los trece que modificaron su tiempo de ocio alegaron que lo hicieron porque, en vez de dedicarle tiempo a otras actividades, comenzaron a emplear el LOL como forma de desconexión y entretenimiento. De hecho, League of Legends es utilizado como una forma de contacto entre amigos, como el caso de E5:

*“Te voy a poner un ejemplo: un viernes que llueve, en vez de salir de fiesta con ellos, pues quedamos para jugar.”*

Como también a una de las participantes del grupo de discusión:

**S:** *“(...) a lo mejor, en vez de salir a tomar algo, pues con los mismos amigos podéis quedar para jugar al LOL, por ejemplo, en vez de decir “Va, pues de diez a una de la mañana, en vez de estar tomando algo en un bar, pues vamos a estar jugando al LOL” (...).”*

Asimismo, veintidós de los entrevistados confirman que League of Legends aporta nuevos valores, intereses y estímulos a sus usuarios. Los valores aportados más nombrados fueron compañerismo, trabajo en equipo y competitividad:

**E10:** *“(...) cada vez me he hecho más competitivo (...). Y creo que eso no me ha ayudado sólo en el League of Legends, sino en mi vida habitual. Me ha hecho mucho más competitivo.*

**E12:** *“(...) más competitividad, o más modo de autosuperación o autoexigencia”*

**E13:** *“(...) me enseñó compañerismo, ya que el juego necesita eso.”*

**E18:** *“(...) sueles desarrollar lo que es juego en equipo, empiezas a tomar decisiones en conjunto con otras personas, eh... potencias las habilidades sociales en el momento en el que tienes que empezar a comunicarte con tus compañeros para las tácticas, para afrontar la partida.”*

**E23:** *“Entender a la gente que empieza de cero en algo (...) . La competitividad, (...) y... ah, saber que tengo, lo que es ir en equipo y saber que si no vamos todos juntos no hacéis nada, no es algo individual.”*

En algunos usuarios ha incrementado intereses muy específicos, como a E4, ya que a partir de este juego quiso aprender más acerca de los ordenadores; o E1, quien estudia un máster en programación y quiere dedicarse al mundo de los videojuegos. Asimismo, E19 comentó que está demostrado que estos videojuegos aumentan los reflejos de los jugadores.

De esta manera se manifiesta la posibilidad que existe dentro de las comunidades virtuales de poder modificar, al menos, rasgos de la identidad de los jugadores, dotándolos de nuevos valores, cambiando la forma de aprovechar su tiempo de ocio; por lo que se valida parcialmente la hipótesis planteada anteriormente para este objetivo por esa parte, ya que aunque en el caso de League of Legends no modifica la identidad en su totalidad, sí tiene el poder de cambiar en algo la autopercepción de cada uno de los participantes.



## **5.2. Formación de la comunidad virtual**

Por otro lado, una de las características de las comunidades virtuales es su tendencia a la expansión. Si bien los individuos se introducen en ella de diversas formas, normalmente son los propios miembros de esa comunidad quienes dan a conocer la existencia de la misma. League of Legends es uno de estos casos, como en la mayoría de los videojuegos online.

Del total de entrevistados, veintitrés comenzaron a jugar por recomendación de un participante activo: amigo o pareja.

**E1:** *“Eh, amigos. (...) en el momento en el que tienes amigos que juegan a esto, acabas probándolo tú también (...).”*

**E4:** *“Por la influencia de mis amigos, todos jugaban y entonces me convencieron.”*

**E14:** *“fueron mis amigos que se empeñaron en que jugara (...).”*

**E22:** *“Bueno, mi pareja, hace unos años me habló del juego y tuve curiosidad (...).”*

**E26:** *“(...) me metió mi pareja (...).”*

Los dos restantes lo hicieron por otro motivo: E7 porque era novedoso; E18 por verlo en Internet. Lo que sucede con estas comunidades virtuales es que en ciertas ocasiones se les dedica un número elevado de horas. Ya que las respuestas en algunos casos se referían a horas semanales y en otros a horas diarias, se ha calculado la media de ambas: 4 horas semanales; 2,5 horas diarias. A la mayoría de los entrevistados este tiempo les parece excesivo, sin embargo siguen dedicándole las horas que han especificado:

**E1:** *“Excesivo. (...) Hay veces que no eres ni consciente de las horas que le estás dedicando. Si realmente te paras a pensar, es una locura, es una locura de horas que estás metiendo ahí. (...).”*

**E15:** *“Excesivo, por eso a veces parecía un adicto, jugaba mucho.”*

**E21:** *“Depende. Por lo general, igual, dos horas. Igual en vacaciones sí que juego mucho más. Y, si voy a un evento, a una Landparty, pues me paso igual diez horas jugando o más. Me parece excesivo, sí.”*

Una de las razones alegadas de tanta dedicación temporal a este videojuego son las sensaciones que les transmite. Puede verse en el Anexo VII las sensaciones más nombradas entre los entrevistados: competitividad; frustración; alegría; rabia y entretenimiento. Debido al grado de competitividad que exige este juego, y el nivel al que lo llevan los jugadores, la primera de ellas es la frustración, siguiéndole la rabia. Esto se debe a que uno de los propósitos centrales que persiguen al comenzar la partida es ganar, junto al entretenimiento. Al ser un juego basado en el enfrentamiento de dos bandos donde únicamente habrá un ganador, el desarrollo de cada partida provoca manifestaciones de alta competitividad, lo que genera una frustración y una rabia en los jugadores al estar bajo una presión tan elevada. Esta presión no siempre consiste en aquella a la que un jugador se expone por sí mismo, sino a la inducida por los compañeros de equipo, ya que algunos usuarios tienen como objetivo final entretenerse, pero no es así para sus compañeros, lo que hace que sus emociones se alteren y acabe afectando de una manera desagradable a su estado de ánimo.

Asociada a la dedicación y la práctica, hay que considerar la cuestión de si League of Legends ha creado una comunidad. En este caso, los entrevistados y el grupo de discusión, sí han confirmado expresamente formar parte de la comunidad del LOL, como por ejemplo en el grupo de discusión:

**“M:** (...) *te generan micro comunidades con la gente que conoces y que juegas con ellos.*

(...)

**B:** (...) *esas micro comunidades (...), es evidente que las hay en todas partes porque lo tenemos cada uno. Somos cuatro personas, aquí, que jugamos al LOL y cada uno tenemos un grupo. Pero yo creo que (...) se ha formado una comunidad increíble, enorme, porque tú vas a un evento, y un evento del LOL, y*

*al final acabas hablando con todo el mundo (...)"*

Así como también:

**E1:** *"Sí. Al rededor del LOL se ha formado (...) una comunidad bestial, y está claro que, que además, es una comunidad que trasciende ya al juego. Se sabe, cuando hablas con una persona de videojuegos (...) si ha jugado o no ha jugado al LOL ya simplemente por expresiones que pueda usar a la hora de hablar."*

**E5:** *"Sí, una nueva comunidad e incluso más de una, porque te metes en la del LOL y al meterte en la del LOL te empiezas a meter en otras de otros videojuegos."*

**E6:** *"Sí. Se crea su propia comunidad, incluso tiene sus propios términos, o su propio vocabulario, e igual... (...) En el propio metro, cuando se emplean específicas palabras que son del juego, como que se sabe que la otra persona juega a ese juego."*

Sin embargo, la característica más destacada de tales comunidades puede ser su toxicidad, como indica E1:

*"no creo que sea una comunidad que, no creo que sea una... No sé si esto está bien lo que digo. No creo que sea una comunidad que te sientas realmente orgulloso de pertenecer"*

Así como:

**E2:** *"Tóxica. (...) Es un juego en equipo, entonces hay veces que en una partida te meten con personas que van a lo suyo. (...) La gente que juega en equipo se enfada. La gente no piensa en el equipo."*

**E20:** *"(...) é insana e tóxica, porque a xente tómase moi en serio o xogo, e non*

*recorda que é un xogo e empeza a insultar.”*

**E23:** *“(…) somos personas que dejamos mucho que desear en comportamiento, (…) no ves a la persona a través de la pantalla y dices lo primero que se te viene por la cabeza. (…) Y, la comunidad en ese sentido, deja mucho que desear porque deberíamos de controlarnos un poco más a través del chat (…)”*

Esta toxicidad se origina en la competitividad destacada, en la gran variedad de edades en concurso; o en el hecho de que un gran número de usuarios no saben jugar en equipo y menudean los insultos. Esta agresividad se ampara en el anonimato pues, como comentaba Mayans (2002, p. 195), permite desinhibirse, ya que no hay contacto físico ni visual, y se oculta la personalidad real de cada individuo, al presentarse a través de un *nick*, un nombre-máscara. Un ejemplo de esto se ve en el Anexo VIII, una imagen del chat del videojuego.

Asimismo, el pertenecer a una comunidad hace que el participante entre en contacto con otros miembros. Esto tiene de positivo hacer amigos con los que se comparte unos gustos e intereses comunes, y el aprender idiomas, ya que al ser un videojuego donde se encuentran personas de diversos países, el idioma más empleado es el inglés. Esta particularidad ha motivado a algunos de los entrevistados, concretamente a seis, a destacarla como uno de los aspectos positivos, así como en el grupo de discusión. Pero también tiene su parte negativa: su toxicidad, como se comentó; el tiempo que se le dedica, que puede llegar a absorberte; y la incertidumbre que supone no saber quién es, exactamente, la persona que se encuentra detrás de ese *nick*.

De esta manera, la forma de presentarse ante los demás es a través del *nick*, nombre por el cual un jugador será conocido, tanto por nuevas personas como por sus propios amigos, ya que dentro de las partidas, en el momento en el que juegas con algún amigo, el nombre de cada uno no es el real, sino es el *nick*. Esto también muestra que el LOL facilita el contacto a distancia con los amigos, como el caso de E13:

*“(…) coincidió con la época en la que estuve de Erasmus y allí no conocía a nadie, además de que estaba lejos de mis amigos, entonces para hablar con*

*Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends.*

*ellos tenía que o aprovechar el tiempo entre partida y partida, o estar con ellos en las propias partidas. Entonces, para seguir con ellos, me vi obligado a ello.”*

League of Legends, al ser un videojuego tiene unas reglas determinadas. Según los entrevistados, tales reglas son fáciles de respetar y sí las obedecen; pero alegan que la mayoría de los usuarios no lo hacen. Estas reglas se basan en el respeto, en el trabajo en equipo y en no abandonar la partida. La primera y la segunda de ellas no se respetan, de ahí la toxicidad; y en cuanto al último, siendo partidas donde se enfrentan cinco usuarios contra otros cinco, si se abandona el juego quedan descompensados, lo que podría hacer perder a tu equipo o exponer a una sanción, ya que se tiene la opción de *banear*, que significa enviarle un mensaje a Riot Games, los creadores del videojuego, y explicar lo ocurrido. Las sanciones pueden consistir desde la prohibición de jugar durante un período de tiempo, hasta el cierre total de tu cuenta de usuario.

Sin embargo, como comentaron en el grupo de discusión, esta toxicidad únicamente se manifiesta en el curso de las partidas, pero no fuera de ellas:

*“B: Y a mí me parece muy bonito. Dentro del LOL somos lo más tóxico del mundo, pero luego fuera de él, en los eventos, esas macro quedadas del LOL por el tema de... de*

*S: De los E- Sports y la LCS.*

*B: Exactamente, de E- Sports, justo. De competiciones, pues te lleva a conocer a muchísima gente, y al final se genera un buen rollo. Nunca ha habido problemas con peleas.*

*M: No, porque la toxicidad que tiene este juego es dentro del ámbito competitivo que es dentro de la propia partida, no fuera de ella.”*

Finalmente, la creación de esta nueva comunidad ha abierto la puerta a los E-Sports – deportes electrónicos –. A partir de ellos se ha conseguido crear un tipo de empleo asociado a un videojuego, convirtiéndose sus practicantes en deportistas de élite. Estas competiciones han

experimentado un aumento, y logrado: 1) que empresas como la televisión de Movistar le dedique un canal, como expresaba E10; 2) que equipos de League of Legends sean comprados por equipos de fútbol y baloncesto; y 3) hacer competiciones mundiales en estadios de fútbol, como en 2017 que se realizó en el Estadio nacional de Beijing, en China; en el Anexo IX se incluye una imagen de un estadio, donde se muestra el nivel de expansión que ha alcanzado.

### **5.3. Identificación del usuario con personajes del videojuego**

Una potencialidad que ofrecen las comunidades virtuales, en este caso League of Legends, es la identificación que puede sentir un usuario con sus personajes. Esta identificación es estimulada tanto por la historia como la personalidad del personaje. Por ejemplo, los personajes del LOL son carismáticos, esbeltos; tienen ciertas características físicas e identitarias que facilitan dicha identificación.

Sin embargo, del total de entrevistados, veintitrés han comentado que otros individuos pueden identificarse con los personajes, pero diecinueve aseguraron no sentirse identificados con ellos porque: 1) es ficción y 2) son cuerpos normativos, hombres musculados y mujeres delgadas.

**E5:** *“(...) No deja de ser ficción, puede que tenga una personalidad, pero esa personalidad es en función de lo que ha vivido, entonces como no me puedo identificar con eso... No.”*

**E6:** *“No, yo lo veo como un juego (...) no tengo esa identificación.”*

**E17:** *“(...) no deja de ser un juego, (...), no creo que tengan esas características que puedo tener yo, o una personalidad.”*

**E24:** *“(...) mi cuerpo no es un cuerpo muy normativo, y la mayoría de las mujeres que sí aparecen (...) pues sí tienen cuerpos muy normativos y exagerados.”*

En contraste seis sí afirmaron identificarse; uno de los casos se debe a la personalidad de su

personaje, alegadamente porque es de carácter fuerte como ella; al igual que a E22, cuyo motivo es la personalidad: *“la amabilidad, el respeto, la bondad. Son, sobre todo, eso, lo que más me gusta”*. Otra participante (E23) destaca su apariencia física y personalidad, porque:

*“(...) es pequeñita, yo soy pequeñita y bajita. Dice cosas súper monas, súper cuquis, y a mi me gusta mucho esas cosas y... es una brujita, es súper bonita (...)”*

Por otro lado, en muchas ocasiones no tienen por qué sentirse identificados con los personajes para escogerlos en el juego, ya que la gran mayoría de los usuarios esta elección la hace en función de su equipo y de sus rivales y, como se comentó, la finalidad es ganar, lo que hace que anteriormente sí escogiesen por otras características, como es su apariencia o sus frases – ya que cada personaje de League of Legends tiene unas frases propias según su personalidad.

**E2:** *“(...) de cómo lo voy a combinar con el equipo. También me fijo en los personajes que tiene el equipo contrario.”*

**E12:** *“(...) depende de la composición del equipo. (...) y el equipo enemigo.”*

Pero, hay una situación que sí afecta a la elección: el estado de ánimo. No solo afecta a la elección del personaje, afecta a la partida y a uno mismo. Veintitrés entrevistados afirmaron que sí afecta el estado de ánimo; lo que indica que el usuario actuará de una manera determinada según éste. Como indicaron los entrevistados, cuando se está enfadado se juega de una manera más agresiva e impulsiva; por el contrario, si se está feliz o relajado se juega con una actitud más pasivo o fácil, pensando más las acciones. Aparte, también afecta el final de la partida: cuando una acaba en derrota, suele bajar el estado de ánimo y viceversa. Además, como explicó E19:

*“(...) Respecto al comportamiento, también afecta su forma de vida. Está demostrado que el consumo de azúcar, cualquier cosa que lleve azúcar, altera el comportamiento del jugador haciendo que sea más nervioso y que sea más propenso a los fallos. En competitivo las dietas están muy estrictas*

(...)”

Y, como se decía, esto va unido a la elección del personaje, ya que si se está enfadado se escoge un personaje que haga más daño; si se está relajado se elige uno fácil con el que poder disfrutar de la partida. Hay veces que también, por estar alegre, se escogen personajes que antes no se habían planteado porque te sientes más seguro.

#### **5.4. Relación entre mundo físico y virtual**

Uno de los objetivos de esta investigación consistía en conocer cómo los participantes en el juego perciben la relación existente entre mundo físico y virtual, mediante las preguntas realizadas a los entrevistados. En la esfera virtual, el mundo de League of Legends se mueve a través de unas guerras entre los diferentes reinos, forjando en su curso la personalidad de los personajes. Sin embargo, debido a esta figuración agonística del contexto, los personajes caracterizan sus relaciones con el rencor y el odio.

Por otro lado, esta relación se desarrolla a través de sus historias, por su personalidad y por sus bailes. Sus historias son, en la gran mayoría, reflejos de la realidad donde se intenta subrayar la superación del personaje y donde se explica por qué el personaje actúa de esa manera y cómo ha podido salir de sus problemas.

Entonces, en primer lugar, la relación a través de sus historias se ejemplifica en: 1) el *bullying* representado en Amumu, personaje obligado a vagar solo en la búsqueda de un amigo que nunca tendrá; 2) la orfandad en Annie, una niña que en momentos diferentes perdió a sus progenitores, teniendo como único recuerdo de la madre un oso que ella confeccionó; 3) las guerras entre los diferentes reinos, visibles en todas las historias de los campeones humanos del videojuego; 4) la precariedad en los padres de Ekko, quienes trabajan para un hombre poderoso por ínfimos salarios, únicamente para el porvenir de su hijo; 5) los gladiadores como Draven, quien ansiaba la fama, finalmente conseguida a través de sus ejecuciones en los campos de batalla; 6) los experimentos con personas, ocurrido a Dr. Mundo, con quien experimentaron el umbral de dolor;



7) el casamiento por conveniencia en la historia de Fiura; y 8) el exilio – cuando los padres de Annie vivían, se vieron obligados al exilio, pues sino caería una represión sobre ellos al ser contrarios al gobierno –.

En lo referente a la personalidad, en estos personajes se observa: manipulación, egoísmo, vanidad, codicia, fuerza y carisma. Y, por último, en sus bailes (Anexo X); cada personaje tiene un baile asignado, y algunos de éstos son del mundo físico, por ejemplo Warwick, un lobo que interpreta “Thriller” de Michael Jackson. En algunas ocasiones los bailes de cada personaje son un guiño a su apariencia física. Con esto, los bailes que se introducen en el LOL son una clara relación entre ambos mundos, reflejando que el mundo virtual está creado a partir del real, introduciendo algunos elementos más sutiles como son las danzas.

Por otra parte, los videojuegos cada vez tienen una mayor relación con la realidad porque se intenta suavizar la diferencia entre los dos mundos. Como explicaba E15:

*“(...) le das más valor a la realidad virtual que a la realidad, en el sentido de que puedes estar muchas horas ahí, puedes crear tu propio mundo en el juego.  
(...) Cada vez son más detallistas, tienen más contenido y son más realistas.”*

Sin embargo, aunque tengan una relación con la realidad, los videojuegos ofrecen una libertad que el mundo físico no, además de un escape del mismo, pero esta libertad es una libertad falsa, al basarse en experiencias ficticias. Es una manera que tienen los usuarios de desconectar de la realidad. Pero, esto trae consigo una posible adicción, como comentaba E12, porque en muchas ocasiones una persona puede involucrarse demasiado en ese mundo y acabar aislándose radicalmente en el ciberespacio que en el mundo real.

Por último, he querido averiguar cuál es el mundo que se introduce en el otro. La respuesta más valorada fue el físico en el virtual, siguiéndole “ambos”; lo que muestra que los videojuegos para crear su historia se basan en la realidad, tanto en el presente como en el pasado. Pero, se benefician ambos: por la historia real empleada para la creación de los personajes y dotarlos de

unas características que faciliten a los jugadores su afianzamiento con el juego; y por convenciones, competiciones que ayudan en su expansión, en la circulación y en el incremento del capital económico que dicho juego mueve.

Por tanto, se afirma que hay una relación entre el mundo del LOL y nuestra realidad, y con ello se valida la hipótesis asociada a este objetivo.

### **5.5. La mujer en las comunidades virtuales**

Dentro de la amplia comunidad de League of Legends, las mujeres se encuentran en minoría numérica frente a los hombres. Las mujeres están invisibilizadas, como comentó E14, tanto en éste como en la mayoría de los juegos. Pero, en el caso del LOL, la mujer está discriminada, acosada y sexualizada. En primer lugar está discriminada porque, como citó E21, es un reflejo de la sociedad, hay un alto grado de comentarios verbales ofensivos hacia ellas, así como un desprecio manifiesto a lo largo de la partida ya que muchos usuarios, en el momento en el que se encuentran a una mujer dominando bien un personaje ajeno al rol de “support” – dedicado a proteger y cuidar a su equipo –, es acusada de no ser ella quien esté jugando, sino su pareja o cualquier otro hombre de su entorno. En segundo lugar, la mujer está acosada porque en el momento en el cual se entera tanto su equipo, como el contrario, de que es una mujer, comienza una avalancha de: por un lado seducción; por otro una infravaloración y una continua serie de ofensas hacia el género femenino. Por último, se hallan sexualizadas por el lado de los personajes de dicho juego, debido a que hay una clara diferenciación entre campeón femenino y masculino, tanto en sus habilidades como en sus aspectos físicos:

*E5: “(...) hay mujeres (...) que según su historia se dedican a seducir a los hombres, y es el único papel que te dan. (...) Hay otra que se dedica a seducirlos y a matarlos, (...). Sí que se nota mucho en las habilidades, porque las habilidades de un hombre es espada increíblemente fuerte, y la otra es beso dulce (...).”*

*Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends.*

**E12:** *“los personajes masculinos suelen ser más fuertes, (...) más duros y resistentes. Las chicas suelen ser mas hábiles y más débiles en el aspecto de constitución física. Los chicos suelen ser grandes, anchos, y las chicas suelen ser delgaditas, con un canon de belleza que está hoy en día en la sociedad, top model. “*

**E14:** *“(...) hay pocos personajes de mujeres que sean fuertes, no suelen ser fuertes, no son tanques, están destinadas al apoyo. (...)”*

**E25:** *“(...) Pero habilidades, quizás eso, que hay de los personajes femeninos, que sus habilidades se basan en ayudar y curar son un ochenta por ciento mujeres, y un veinte por ciento hombres de los cuales, eso, están estilizados de manera afeminada. (...)”*

Como anteriormente se expuso, una de las características distintivas de dicho juego es su toxicidad; ésta viene, en parte, por este alto contenido de comentarios sexistas y diferenciadores de género. Como explicó E18, cuando se juega con una mujer:

*“no estás jugando con equis personajes, o con equis jugador con equis habilidad, estás jugando con una chica.”*

O como citó E5: *“Si saben que eres mujer van a ir encima”*. O por la parte de E25:

*“Si en algún momento te dicen “Ey, boy”, no dices tú “eh, no, no, no soy un chico”. Simplemente te callas porque vas a empeorar la situación.”*

Esta situación va unida a una serie de comentarios ofensivos, los cuales se recogen en el Anexo XI, siendo alguno de ellos: *“vete a fregar”*; *“no sabía que tenías ordenador en la cocina”*; *“kill yourself”*; *“no deberías estar jugando porque las mujeres no deben jugar a los videojuegos”*. Este lenguaje agresivo fue confirmado por veinte de los veinticinco participantes, de los cuales fueron quince hombres y cinco mujeres, respondiendo de manera negativa cuatro hombres y una mujer:

*Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends.*

**E7:** *“Que yo sepa no. Sí que tengo visto comportamiento agresivo pero no por género (...), nunca vi ninguna disputa por sexos.”*

**E9:** *“No, yo creo que insultan a todos por igual, no creo que haya diferencia entre hombres y mujeres”*

**E11:** *“No, no creo que ahí pueda haber mal rollo en ese sentido.”*

**E12:** *“ (...) Entre chicos sí, pero con chicas nunca me salió el caso, aunque lo esté haciendo muy, muy mal.”*

**E15:** *“No, (...) porque en las partidas no sabes el género de la persona que juega, no sabes si hay tías.”*

El que haya un alto contenido de comentarios verbales agresivos y sexistas dirigidos hacia las mujeres, provoca que muchas jugadoras deban esconder su verdadero sexo para que otros jugadores no las discriminen, haciéndose pasar por un jugador masculino, como remarcaron E2 y E25.

Otra de las causas de esta discriminación por género aparece entre los deportistas profesionales del LOL. Como expresó E15 y uno de los participantes en el grupo de discusión, uno de los equipos profesionales estaba conformado por cuatro varones y una mujer. Debido al acoso recibido, por una doble discriminación, tanto por ser mujer como por ser transexual, la jugadora se vio en la obligación de abandonar el mundo competitivo. Esto indica que la comunidad de League of Legends es, como comentó E6: *“es una comunidad xenófoba, machista y homófoba”*.

Pero, a parte de este acoso y de esta discriminación, existe un alto contenido sexista en dicho videojuego: los veintiséis entrevistados afirmaron la existencia de dicho sexismo. Éste está en sus personajes: tanto en su físico como en las frases de cada uno. Acerca del físico, las mujeres tienen cuerpos esbeltos acompañados de unos atributos exagerados, con una ropa mínima – en la mayoría de los casos – y ajustada, algo de lo que hizo hincapié E2:

*“Antes no ponían armadura para personajes femeninos, se iban a luchar en*

*bikini.”*

La razón que da E19, analista de un equipo competitivo de este juego, es que lo hacen simplemente para atraer al sector masculino:

*“(…) te das cuenta que juegan con el hombre a la vez, porque sino no vale de nada que un personaje tenga un escote.”*

Dentro de los campeones masculinos hay una poca variedad: casi la totalidad son musculosos, altos, anchos y tienen más ropa. Por la parte de las frases, las mujeres tienen voces más suaves, dulces y en algún caso sensuales; como se puede ver en el Anexo XII, alguna de ellas tiene frases sugerentes y totalmente sexualizadas, como: *“Hoy nos sentimos traviesos, ¿eh?”*, u *“Otra mujer más queda insatisfecha”*. Pero, sin embargo, la frase que más repercusión tuvo fue, como comentó E21: *“Te dejo sin aliento por solo 2,95 el minuto”*. Sin embargo, los campeones no cuentan con frases sugerentes, sino con unas voces graves, fuertes y dominantes. Lo cual va unido a una clara diferenciación entre sus habilidades, siendo mayoritaria la respuesta afirmativa. Existe un personaje femenino cuya habilidad fue comentada por E5, E13 y E17, pues consiste en lanzar un beso y atraparle.

Como citaba D'Auria (2012), algo característico, y que también se encuentra en el LOL, es la debilidad de los personajes femeninos. En este caso, la mayoría de ellos ocupan una posición secundaria, concretamente *Support*, dedicada a apoyar, cuidar, curar y proteger el equipo; lo que muestra que hasta dentro de un videojuego, los personajes femeninos siguen estando atados a un rol impuesto por la sociedad, unos estereotipos fijados según el género, donde la mujer tiene la prioridad de cuidar, dejando a un lado habilidades y capacidades orientadas a otros ámbitos, como es la tecnología, en este caso la fuerza.

Entonces, el colectivo femenino sigue siendo una minoría dentro de los videojuegos. Una de las razones por la cual son minoría, es por la desigualdad y discriminación sobre la que se encuentran, lo que no facilita su entrada a ese mundo.

## **6. Conclusiones**

En primer lugar, en lo referente a la identidad, esta en su mayoría no se percibe como modificada, por lo que se podría decir, a grandes rasgos, que no influye la pertenencia a esta comunidad en la transformación de la identidad de los usuarios. Ha aportado nuevos valores, como mayor competitividad y compañerismo. En algún caso, esta competitividad es extrapolada a otros ámbitos de su vida ajenos al mundo virtual. Pero, en el caso de la forma de vida, ésta no se ha visto alterada, solamente han sido modificados los hábitos de ocio, al dedicarle un mayor tiempo a este videojuego en vez de a otra actividad.

En segundo lugar, se afirma que las comunidades virtuales se crean a través de un proceso comunicativo desarrollado entre los pertenecientes a la misma y los ajenos a ella, logrando así una expansión. Además, gracias a esta amplia comunidad que se ha creado en torno a League of Legends, se han promovido una serie de novedades de cierto impacto en la sociedad; el más notorio es la llegada de los E-Sports – deportes electrónicos – , con los que se ha transformado la idea y reputación que anteriormente se tenía de las personas que dedicaban su tiempo a los videojuegos, además de crear un nuevo empleo y una nueva categoría de deportistas.

En tercer lugar, los usuarios de League of Legends, en su mayoría, no se sienten identificados con los personajes, son una minoría que a través de los valores e historia que les hayan dotado, pueden sentirse identificados; mas los jugadores sienten cariño hacia ellos debido a las horas dedicadas al mismo/s personaje/s. Por tanto, no existe una clara identificación entre personaje y jugador.

En lo relativo a la relación entre mundo físico y mundo de League of Legends, se afirma que ambos se relacionan, pues las historias de los personajes están basadas, en su mayoría, en hechos históricos reales tanto actuales como pasados; así como la propia personalidad de los mismos, donde los creadores plasmaron las debilidades, fortalezas, virtudes y defectos que los propios seres humanos tenemos.

Por último, en la comunidad de League of Legends las mujeres se encuentran en minoría. Una de las razones se debe a la gran discriminación que existe sobre ellas, ya que una parte de los jugadores masculinos no autorizan que mujeres jueguen a videojuegos. Pero, con esta discriminación va unida un sexismo, un acoso y una violencia verbal notoria. El sexismo se halla en la apariencia de los personajes, pues a veces los usuarios lo trasladan a sus jugadoras; y el acoso y violencia verbal es una de las características distintivas del videojuego, ya que existe un alto contenido de violencia verbal y sexista, dirigido tanto a hombres como a mujeres; sin embargo, hacia ellas es más notoria ya que por el simple hecho de ser mujer va a recaer sobre ella una serie de comentarios ofensivos. Debido a esto, son muchas las mujeres que se ven obligadas a ocultar su identidad para evitar conflicto, tanto entre sus compañeros como por los contrincantes, ya que son los propios compañeros quienes también emplean frases discriminatorias hacia las mujeres jugadoras.

Objetivos	Si se han alcanzado o no y grado de alcance	Hipótesis ligadas a cada objetivo	Si los resultados corroboran o no las hipótesis y cómo
<p><b>Observar cómo la pertenencia a comunidades virtuales puede modificar la identidad de la persona participante, utilizando como caso empírico el videojuego online League of Legends.</b></p>	<p>No se ha alcanzado al nivel de observación que se pretendía.</p>	<p>La pertenencia a una comunidad virtual puede llegar a modificar la identidad de las personas, aportándoles nuevos valores y cambios en su forma de vida.</p>	<p>Los resultados obtenidos sí corroboran parcialmente la hipótesis aunque el nivel al que se alcanzó no fue el que se esperaba, debido a que la información obtenida sí afirman que les ha aportado nuevos valores, pero han modificado más los hábitos de ocio que la forma de vida.</p>
<p><b>Averiguar cómo se conforman las comunidades virtuales</b></p>	<p>Sí se ha alcanzado este objetivo</p>	<p>Las comunidades virtuales se forman a través de un proceso comunicativo entre usuario y aspirante externo</p>	<p>Esta hipótesis se ha alcanzado, pues los comentarios muestran que la comunidad del LOL se ha sido expandido mediante la información de los miembros pertenecientes a los ajenos a ella.</p>
<p><b>Analizar en qué medida pueden sentirse identificados los diversos usuarios de League of Legends con los distintos personajes del mismo.</b></p>	<p>Se ha alcanzado pero se debería de haber profundizado más</p>	<p>Los usuarios de League of Legends pueden sentirse identificados con los personajes por su apariencia, valores e historia; pudiendo llegar a adoptar ciertas actitudes del mismo.</p>	<p>Esta hipótesis apenas se ha validado ya que algunos de los entrevistados se identificaban con ellos, pero la mayoría no se sentía identificado ni adoptaba sus actitudes.</p>
<p><b>Investigar qué relación existe entre el mundo físico y el mundo creado por League of Legends.</b></p>	<p>Este objetivo se ha alcanzado sustancialmente</p>	<p>Entre el mundo físico y el mundo de League of Legends existe una relación plasmada en las historias y en la personalidad de los personajes.</p>	<p>Sí se afirma la existencia de una relación entre ambos mundos, tanto por sus historias como por la personalidad de cada uno de los personajes, ya que en ellos se plasman actitudes y vivencias que han estado históricamente presentes.</p>
<p><b>Conocer la posición de las mujeres dentro de estas comunidades, concretamente en League of Legends.</b></p>	<p>Se ha alcanzado este objetivo y en la manera esperada</p>	<p>En el videojuego League of Legends la mujer se encuentra en minoría numérica frente a los hombres, y discriminada.</p>	<p>La hipótesis se ha alcanzado a través de los resultados, ya que las mujeres en este videojuego son minoría, y están discriminadas, sexualizadas y acosadas de manera verbal.</p>



## 7. Epígrafe

	<b>Debilidades</b>	<b>Fortalezas</b>
<b>Objetivos</b>	Modificación de la identidad	Relación del mundo físico y League of Legends y posición de las mujeres en las comunidades virtuales
<b>Marco teórico</b>	Extensión reducida en alguno de los apartados	Una amplia información en conjunto, centrada en distintos aspectos clave de esta investigación
<b>Metodología</b>	Grupo de discusión y mi participación en el juego	Entrevistas
<b>Análisis de resultados</b>	Modificación de la identidad e identificación con los personajes	Posición de las mujeres

Acerca de los objetivos, la debilidad se encuentra en el primero de ellos, el centrado en cómo las comunidades virtuales pueden modificar la identidad de los usuarios. Pienso que se da una debilidad del trabajo, porque las preguntas expuestas, para dar resultado al objetivo, no son suficientes para afirmar con rotundidad que pueda, o no, alterar la identidad. Pero, la fortaleza está en dos de ellos: relación del mundo físico con el mundo de League of Legends; y la posición de las mujeres en estas comunidades virtuales. Estos son los objetivos más fuertes, desde mi punto de vista, porque las preguntas se han orientado, y se han especificado, de una manera en la que se podía obtener un claro resultado.

Por otro lado, la debilidad del marco teórico se encuentra en la extensión de los diversos apartados, porque ofrecen una idea y una visión acerca de la investigación y de los conceptos, pero quizás debería haber profundizado más en alguno de ellos. Sin embargo, la fortaleza está en la amplia información que se presenta, pues aunque no sean todo lo extensos que podrían, ofrece una amplia información en conjunto, dedicada tanto a lo que aportan los videojuegos –

emociones, anonimato y ausencia de cuerpo físico – como a la explicación del resto de elementos clave – ciberespacio, comunidad virtual, identidad y género –, además de una aclaración sobre los videojuegos MOBA para que se pueda entender el juego de League of Legends.

Refiriéndome a la metodología, ésta tiene como punto débil tanto lo referente a los grupos de discusión como mi participación en el juego. Mi participación no ha sido la deseada debido al escaso tiempo dedicado a la misma. En lo referente a los grupos de discusión, en un principio iba a realizar tres: uno mixto, otro masculino y otro femenino; sin embargo, por falta de tiempo y organización, únicamente pude organizar uno, el grupo de discusión mixto. Por otro lado, la fortaleza se encuentra en las entrevistas, ya que el número conseguido fue superior al mínimo que se había planteado, que era de veinte, porque pensaba que de esta manera podría obtener una mayor información para lograr responder a mis objetivos y ver si se cumplían las hipótesis propuestas.

Para finalizar, la debilidad que se encuentra en el análisis de resultados estriba en el tratamiento de la modificación de la identidad de los usuarios de League of Legends, porque no se ha podido obtener la información necesaria para conocer con mayor acierto cómo puede modificar a las personas las comunidades virtuales. Sin embargo, la fortaleza de este análisis se encuentra en la formación de comunidades virtuales y en la posición de las mujeres dentro de éstas. Ambos resultados son los puntos fuertes del análisis porque se ha logrado responder con gran éxito dichos apartados, cumpliéndose además las hipótesis de ambos.

## 8. Bibliografía

- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/219906105/Appaduari-Arjun-La-modernidad-desbordada-pdf>
- Aristimuiño, L. (20, enero, 2017). *Que son los juegos MOBA y MMO: todo lo que necesitas saber*. Recuperado de <https://www.profesionalreview.com/2017/01/20/los-juegos-moba-mmog/>
- Bialowsky, A. (2010). Comunidad y sentido en la teoría sociológica contemporánea: las propuestas de A. Giddens y J. Habermas. Vol. 1 nº 53. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/765/76512779008/>
- Castells, M. (1999). La era de la información. *Economía, sociedad y cultura*. Vol. II. Madrid: Alianza.
- Cliner, E. (2011). *Ready Player One*. Recuperado de <https://www.lectulandia.com/book/ready-player-one/>
- Cobo, R. (1995). *Género. 10 palabras claves sobre mujer*. Navarra: Verbo Divino
- Concha, S. (2005). *¿Qué entendemos por comunidad?*. Recuperado de [https://datospdf.com/download/definicion-comunidadconcha-2015-5a4ba4e8b7d7bcb74fc161f1\\_pdf](https://datospdf.com/download/definicion-comunidadconcha-2015-5a4ba4e8b7d7bcb74fc161f1_pdf)
- D'Auria, M. (2012). *¡Play again! La identidad y la virtualidad del género en el lenguaje interactivo de los videojuegos*. Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad de Granada.

- De Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web.* Barcelona, España: Gedisa.
- Del Moral, M. E. (2012). *Comunidades virtuales de videojugadores: Comportamiento emocional y social en poupée girl.* Universidad de Oviedo
- Díaz, A. M., Avalos, M.C. (2013). *Ciberespacio: la nueva posibilidad ciudadana.* Recuperado de <https://static1.squarespace.com/static/51ede959e4b0de4b8d24e8a9/t/5421f1b2e4b010ed0e7faada/1411510706832/Ciberespacio+la+nueva+posibilidad+ciudadana.pdf>
- Dimmock, M., Fisher, A. (2017). Ethics for A-Level. En *Simulated Killing.Open Boock Publishers.* (pp. 199 – 207). JSTOR. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1wc7r6j.16>
- García, A., Díaz, E., Madrigal, P. (sf) . *Debates marginales sobre la identidad de género en el ciberespacio.* (Trabajo de grado, Universidad Rey Juan Carlos). Recuperado de <http://www.fes-sociologia.com/files/congress/10/grupos-trabajo/ponencias/524.pdf>
- Gery713 (1, agosto, 2017). *Qué es MOBA [Definición].* Recuperado de <https://honeysanime.com/es/que-es-moba-definicion/>
- Giménez, G. (2009). *Cultura, identidad y memoria. Materiales para una sociología de los procesos culturales en las franjas fronterizas.* Vol.21 nº 41. México: Frontera norte. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-73722009000100001](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-73722009000100001)

- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina: Alianza/Emecé
- KhanoLkar, P., Mclean, P. (2012). 100-Percenting It: Videogame Play Trough The Eyes of Devoted Gamers. *Sociological Forum*, Vol. 27, Nº 4, pp. 961 – 985. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/23362160>
- Krause, M. (2001). Hacia una redefinición del concepto de comunidad. Cuatro ejes para un análisis crítico y una propuesta. *Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Revista de Psicología*, vol. X, núm. 2, pp. 49-60.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*. Barcelona: Rubí.
- Lisón, C. (1983). *Antropología social y hermenéutica*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica
- López, E. (29, enero, 2011). *League of Legends: Guía básica de clase*. Recuperado de <http://www.mmogamer.es/guias/league-of-legends-guia-basica-de-clases/>
- Mainer, B. (2005). Ciberjuego y sociabilidad: relaciones y efectos en los usuarios de juegos online. *Espectáculo. Revista de estudios literarios* . Nº 31 <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero31/ciberwow.html>
- Martínez, L.M., Ceceña, P.E., Ontiura, V.C. (Coord.). (2014). *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales*. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Ciberespacio.pdf>
- Mayans, P. (2002). Género chat. O cómo la etnografía puso en pie el ciberespacio. Barcelona, España: Gedisa.
- Mora, V. (23, Junio, 2013). *Moba, la nueva moda en videojuegos*. Recuperado de

*Comunidades en la red, e influencias identitarias. El caso del juego League of Legends.*

<http://www.eluniversal.com.co/cartagena/tecnologia/moba-la-nueva-moda-en-videojuegos-124034>

- Morueco (sf). *El ciberespacio como nuevo espacio político: notas para una ontología política nómada.* Recuperado de [http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo\\_dpo1785.pdf](http://www.uibcongres.org/imgdb/archivo_dpo1785.pdf)
- Nicanor, U. (2008). La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red (“online Identity”). *Ontology Studies* Universidad del País Vasco. Nº. 8.
- Revuelta, F., Bernabé, A. (2012). El videojuego en red social: un nuevo modelo de comunicación. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación.* Nº extra 6.
- Rheingold, H. (1983). *The virtual community.* Recuperado de <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>
- Rojas, A. M. (2006). *Comunidades virtuales, un propuesta de implementación.* Recuperado de <http://www.utemvirtual.cl/nodoeducativo/wp-content/uploads/2006/10/angelica.pdf>
- Sánchez, J., Aranda, D. (2010). *Un enfoque emergente en la investigación sobre comunicación: Los videojuegos como espacios para lo social.* Universitat Oberta de Catalunya.
- Sánchez, C. (20 de diciembre de 2017). La final de los mundiales de League of Legends 2017 ha sido todo un éxito. *Gaming Esports.* Recuperado de <http://www.gamingesports.com/actualidad-esports/la-final-los-mundiales-league-of-legends-2017-ha-exito/>

- Spera, R. (2014). *Reflexiones en torno al concepto de identidad en Hall, Derrida, Foucault y Laclau*. (Trabajo de grado, Universidad Nacional de Rosario). Recuperado de <https://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/5297/Tesina%20de%20grado%20-%20Roc%C3%ADo%20Spera.pdf?sequence=3>
  
- Valdés, J.C. (2013). Ciberespacio y cibernsiedad, su relación con las formas alternativas de socialización para la apropiación social de las TIC's. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativ. N<sup>o</sup>. 10*.
  
- Vallejo, F. (16 de septiembre de 2016). Somos 100 millones de jugadores de Lleague of Legends al mes. *Pure Gaming*. Recuperado de <https://puregaming.es/100-millones-jugadores-league-legends/>
  
- Vergara, F. (2003). Bentham y Mill acerca de la “calidad” de los placeres. *Revista Iberoamericana de Estudios Utilitaristas. XII/2*.

## **ANEXOS**



### Anexo I. Guion de la entrevista con los matices

Objetivos	Especificaciones del objetivo	Cuestiones específicas de la entrevista
<p>Observar cómo la pertenencia a comunidades virtuales puede modificar la identidad de la persona participante, utilizando como caso empírico el videojuego online League of Legends</p>	<p>Para cubrir este objetivo se intentará abordar las modificaciones que pueden percibir los usuarios de League of Legends una vez forman parte de dicha comunidad, a través de su vestimenta, de su modo de vida y de los valores que ésta les pudo aportar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sobre su propia imagen, ¿cree que ha cambiado su vestimenta desde que comenzó a jugar a League of Legends?</li> <li>• ¿Ha pensado si ha cambiado su modo de vida y forma de ver las cosas? O ¿sólo sus hábitos de ocio?</li> <li>• Y... ¿Le ha aportado nuevos valores, intereses o estímulos? Si es así, ¿podría decirme alguno?</li> </ul>
<p>Averiguar cómo se conforman las comunidades virtuales</p>	<p>Este apartado constará de una serie de preguntas que abordarán la formación de las comunidades virtuales, siendo la primera de ellas, el motivo por el que comenzaron a jugar a League of Legends, ya que con la unión y participación de los distintos usuarios, la comunidad se va formando y creciendo. Por otra parte,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En primer lugar, ¿cuáles pudieron ser los motivos por lo que comenzó a jugar a League of Legends?</li> <li>• ¿Cuánto tiempo dedica a jugar al día? ¿Le parece bien, o excesivo tiempo?</li> <li>• Una vez comenzada la partida, y en el transcurso de la misma, los participantes pueden experimentar una serie de emociones, entonces, ¿podría decirme qué es lo que le transmite el jugar a League of Legends?</li> <li>• ¿Cuál es el propósito que persigue involucrándose en jugar cada partida?</li> </ul>

	<p>abordará cuestiones como las emociones que le transmite el jugar a dicho juego, así como los cambios que pudo sufrir el participante dentro de sus relaciones sociales.</p> <p>Asimismo, debido a que los juegos constan de unas reglas concretas, se investigará las reglas que existen dentro del mismo, junto con los cambios, en lo referente a las opiniones, que pudieron tener los videojuegos a partir de League of Legends.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desde que juega a LOL, ¿cree que forma parte de una nueva comunidad? En caso afirmativo, ¿cómo definiría esta comunidad, y por qué motivos y características?</li> <li>• La formación de comunidades virtuales se asocia al desarrollo de un proceso comunicativo interno, y exclusivo entre los propios usuarios. Entonces, en referencia a esta comunicación ¿qué puede tener de positivo y de negativo el conocer a otras personas a través del juego? Coméntemelo con detalle, por favor.</li> <li>• La participación en este videojuego ¿ha supuesto algún cambio en sus relaciones sociales?</li> <li>• Si es que cree que ha existido algún cambio, ¿Cómo cree que ha cambiado la opinión de la gente respecto a los videojuegos con la llegada de League of Legends?</li> <li>• Por otro lado, el pertenecer a una comunidad, en este caso virtual, conlleva que se adopten y se deban respetar unas reglas. En este caso, ¿cree usted que League of Legends tiene unas reglas? Si es así, ¿podría decirme cuáles? ¿Son cómodas de respetar, o está en contra de algunas de ellas?</li> </ul>
<p>Analizar en qué medida pueden sentirse identificados los diversos usuarios de League of Legends con los distintos personajes del mismo.</p>	<p>Con este objetivo se pretende averiguar si los usuarios de League of Legends se sienten identificados con los personajes, a través de sus</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Podría definirme, a grandes rasgos, los personajes de League of Legends?</li> <li>• Asimismo, ¿cómo me los podría clasificar en función de sus características?</li> <li>• A la hora de escoger el personaje para la partida de League of Legends, ¿en función de qué lo hace?</li> </ul>

	<p>características, valores, funciones, etc, que éstos pueden tener y por lo que motive al jugador a elegirlos para o bien, jugar con ellos, o identificarse con ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Hay algo -un rasgo, un valor, una forma de actuar del personaje...- que motive esta elección por encima de cualquier otra consideración?</li> <li>• Además, ¿en algún momento se ha sentido identificado/a con un personaje del juego? ¿Podría explicar por qué?</li> <li>• ¿Ha cambiado a lo largo del tiempo en el tipo de elección de personajes que realiza? De ser así, ¿qué le ha llevado a desechar unos que antes valoraba, y a admitir otros que antes no?</li> <li>• De la misma forma, ¿cree que los demás usuarios de League of Legends se pueden sentir identificados con los personajes?</li> <li>• ¿Varía tu modo de juego según tu estado de ánimo? ¿En qué manera piensas que ésto puede "afectar" a la hora de escoger el personaje?</li> </ul>
<p>Investigar qué relación existe entre el mundo físico y el mundo creado por League of Legends.</p>	<p>Para poder investigar la relación que puede existir entre el mundo físico y el mundo virtual de League of Legends, se buscará conocer las historias de los personajes, ya que pueden estar relacionadas con el mundo físico. Asimismo, averiguar si los videojuegos, concretamente League of Legends, se están haciendo un</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo definiría el mundo creado por League of Legends?</li> <li>• Acerca del mundo físico y el mundo del LOL, ¿alguna vez ha pensado que estos dos se relacionan? ¿Por qué?</li> <li>• Como sabe, cada personaje de League of Legends tiene una historia de vida, ¿podría decirme si piensa que esas historias han sido creadas a partir del reflejo de la realidad?</li> <li>• ¿Qué es lo que se pretende subrayar ante todo en estas historias de vida?</li> <li>• En relación a los dos mundos, físico y virtual, ¿podría decirme cuál cree que es el que se incluye en el otro? Es decir, piensa que el mundo físico se introduce</li> </ul>

	<p>hueco en nuestro mundo, o por el contrario, es la realidad física la que se incluye en la virtual.</p>	<p>en el virtual, o es el mundo virtual el que se introduce en el físico. ¿Podría explicarlo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hasta qué punto, usted, estaría de acuerdo con la siguiente afirmación “El juego ofrece libertad, no es la vida corriente, consiste en escapar de ella*”. ¿Podría justificarme su respuesta?<sup>2</sup></li> <li>• ¿Podría decirme ahora si está de acuerdo con esta otra afirmación y por qué lo está o no lo está? “Los videojuegos intentan difuminar al máximo la distinción entre realidad y realidad virtual”<sup>3</sup></li> <li>• Para finalizar este apartado... ¿Podría decirme qué experiencias positivas, y negativas, le han aportado los videojuegos desde que los juega?</li> </ul>
<p>Conocer la posición de las mujeres dentro de estas comunidades, concretamente en League of Legends.</p>	<p>Averiguar la diferencia que existe entre hombre y mujer dentro de los videojuegos online, debido a que éstas últimas pueden haber estado al margen de los mismos, consiguiendo una mayor participación masculina que femenina. Así como también</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acerca de la mujer en League of Legends, ¿cómo cree que es la imagen y el tratamiento real de las mujeres en dicho juego?</li> <li>• ¿Cuál es, en su opinión, la posición de las mujeres dentro de las partidas de League of Legends?</li> <li>• En el desarrollo de la partida, ¿se da algún caso de lenguaje o comportamiento agresivo entre hombres y mujeres? Si es así, ejemplifíquelo, por favor.</li> <li>• ¿Alguna vez ha pensado si está presente algún aspecto sexista masculino o femenino en League of Legends? Coméntemelo con detalle, por favor.</li> </ul>

2 Huizinga (1968). Homo Ludens. Buenos Aires: Emecé Editores Sociedad Anónimos. P. 21

3 Khanolkar y McLean (2012). 100-Percenting It: Videogame Play Through the Eyes of Devoted Gamers. Vol. 27, No. 4. P. 970

	<p>analizar los abusos verbales que existen dentro del mismo hacia ellas.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entre los personajes femeninos y masculinos de League of Legends, ¿podría comentarme si ha observado alguna diferencia tanto en sus historias de vida como en sus habilidades y características?</li><li>• En el caso de que haya presenciado algún lenguaje o comportamiento agresivo, ¿considera si el abuso verbal – o el combate verbal sexista - es una característica esencial y distintiva del juego League of Legends, sin la cual no sería lo mismo?</li></ul>
--	---	---

## Anexo II. Segundo guion de entrevista

***Observar cómo la pertenencia a comunidades virtuales puede modificar la identidad de la persona participante, utilizando como caso empírico el videojuego online League of Legends***

1. Acerca de la imagen, ¿cree que ha cambiado la vestimenta de los usuarios desde que comenzaron a jugar a League of Legends?
2. ¿Ha pensado si ha cambiado el modo de vida y forma de ver las cosas de los usuarios o solo sus hábitos de ocio?
3. ¿Piensa que puede aportar nuevos valores, intereses o estímulos?

***Averiguar cómo se conforman las comunidades virtuales***

4. ¿Cuáles cree que pueden ser los motivos por los que comienzan a jugar a League of Legends?
5. Acerca del tiempo que dedican los usuarios a este videojuego, ¿cuál es su opinión acerca de este tiempo?
6. Piensa que el LOL ha creado una nueva comunidad? En caso afirmativo, ¿cómo definiría la comunidad, por qué motivos y características?
7. Acerca de la participación en este juego, ¿cree que puede modificar las relaciones sociales de los usuarios?
8. ¿Cómo cree que ha cambiado la opinión de la gente respecto a los videojuegos con la llegada de League of Legends?
9. Por otro lado, el pertenecer a una comunidad, en este caso virtual, conlleva que se adopten y se deban respetar unas reglas. En este caso, ¿cree usted que League of Legends tiene unas reglas? Si es así, ¿podría decirme cuáles? ¿Son cómodas de respetar, o está en contra de algunas de ellas?

***Analizar en qué medida pueden sentirse identificados los diversos usuarios de League of Legends con los distintos personajes del mismo.***

10. ¿Podría definirme, a grandes rasgos, los personajes de League of Legends?
11. Asimismo, ¿cómo me los podría clasificar en función de sus características?
12. ¿Cree que los usuarios de League of Legends pueden sentirse identificados con los personajes? ¿Por qué?
13. ¿Piensa que el estado de ánimo puede variar el modo de juego de una persona? ¿En qué manera piensa que esto puede afectar a la hora de escoger el personaje?

***Investigar qué relación existe entre el mundo físico y el mundo creado por League of Legends.***

14. ¿Cómo definiría el mundo creado por League of Legends?
15. Acerca de el mundo físico y el mundo del LOL, ¿alguna vez ha pensado que estos dos se relacionan? ¿Por qué?
16. Como sabe, cada personaje de League of Legends tiene una historia de vida, ¿podría decirme si piensa que esas historias han sido creadas a partir del reflejo de la realidad?
17. ¿Qué es lo que se pretende subrayar ante todo en estas historias de vida?
18. En relación a los dos mundos, físico y virtual, ¿podría decirme cuál cree que es el que se incluye en el otro? Es decir, piensa que el mundo físico se introduce en el virtual, o es el mundo virtual el que se introduce en el físico. ¿Podría explicarlo?
19. Hasta qué punto, usted, estaría de acuerdo con la siguiente afirmación “El juego ofrece libertad, no es la vida corriente, consiste en escapar de ella\*”. ¿Podría justificarme su respuesta?<sup>4</sup>
20. ¿Podría decirme ahora si está de acuerdo con esta otra afirmación y por qué lo está o no lo está? “Los videojuegos intentan difuminar al máximo la distinción entre realidad y realidad

***Conocer la posición de las mujeres dentro de estas comunidades, concretamente en League of Legends.***

21. Acerca de la mujer en League of Legends, ¿cómo cree que es la imagen y el tratamiento real de las mujeres en dicho juego?
22. ¿Cuál es, en su opinión, la posición de las mujeres dentro de las partidas de League of Legends?
23. En el desarrollo de la partida, ¿se da algún caso de lenguaje o comportamiento agresivo entre hombres y mujeres? Si es así, ejemplifíquelo, por favor.
24. ¿Alguna vez ha pensado si está presente algún aspecto sexista masculino como femenino en League of Legends? Coméntemelo con detalle, por favor.
25. Entre los personajes femeninos y masculinos de League of Legends, ¿podría comentarme si ha observado alguna diferencia tanto en sus historias de vida como en sus habilidades y características?
26. En el caso de que haya presenciado algún lenguaje o comportamiento agresivo, ¿considera si el abuso verbal – o el combate verbal sexista - es una característica esencial y distintiva del juego League of Legends, sin la cual no sería lo mismo?



### Anexo III. Guion del grupo de discusión

***Observar cómo la pertenencia a comunidades virtuales puede modificar la identidad de la persona participante, utilizando como caso empírico el videojuego online League of Legends***

1. ¿Creéis que la creación, y consiguiente expansión, de League of Legends ha hecho que cambie la vestimenta de sus jugadores? ¿Por qué?
2. ¿Y su modo de vida? ¿Pensáis que ha modificado la forma de ver las cosas de los usuarios del LOL?
3. ¿Hasta qué punto pensáis que League of Legends ha aportado nuevos valores e intereses a sus usuarios?

#### ***Averiguar cómo se conforman las comunidades virtuales***

4. En lo referente a las comunidades virtuales... ¿Pensáis si el LOL tiende a formar alguna de éstas comunidades virtuales, o no tiende a hacerlo? En tal caso, ¿Consideráis que habéis llegado a formar parte de una de ellas? ¿Hasta qué punto la "convivencia" y la implicación en la vida interna de tales comunidades virtuales es total o integral para quien forma parte de ellas?
5. Si es así, ¿cómo la definiríais? Y, ¿qué destacaríais de ella?
6. Continuando con las comunidades, éstas facilitan una comunicación a sus integrantes. ¿Podríais, por tanto, decirme cuáles serían las características positivas y negativas de conocer a otras personas a través del juego, y por tanto de la comunicación existente entre los distintos usuarios?
7. ¿Consideráis si el LOL y sus comunidades virtuales han llegado a cambiar las relaciones sociales de las personas?
8. Por otro lado, como en su momento lo han sido otros videojuegos, League of Legends ha vivido una expansión. ¿Cómo pensáis que ha podido cambiar la opinión de las personas respecto a los videojuegos la llegada de League of Legends?

***Analizar en qué medida pueden sentirse identificados los diversos usuarios de League of Legends con los distintos personajes del mismo.***

9. En lo relativo a la identidad y a los personajes del LOL, ¿creéis que éstos se escogen al azar, o en función a algo?

10. Unido a la anterior pregunta... ¿Pensáis que los/as jugadores/as de League of Legends se pueden llegar a sentir identificados/as con uno o más personajes del juego? ¿Por qué?

***Investigar qué relación existe entre el mundo físico y el mundo creado por League of Legends.***

11. Acerca del mundo creado por Riot Games, el LOL, ¿con qué tres palabras lo podríais definir? Intentad hacer esta definición también en contraste con otros juegos (juegos de rol, Sims, etc.)

12. Por otra parte... ¿Consideráis que el mundo de League of Legends tiene relación con el mundo físico? ¿En qué y por qué?

13. ¿Pensáis que ese reflejo de la realidad se ve en las historias de los personajes?

***Conocer la posición de las mujeres dentro de estas comunidades, concretamente en League of Legends.***

14. ¿Podríais decirme cómo creéis, cada uno de vosotros/as que es el trato y la imagen que tienen las mujeres dentro de League of Legends?

15. Asimismo, ¿podríais decirme si, en las partidas, se da lugar a un lenguaje o comportamiento agresivo? ¿Creéis que éste es mayor en hombres o en mujeres? ¿Por qué?

#### ANEXO IV. Casillero tipológico de los entrevistados

Código entrevistado	Sexo	Edad	Lugar de residencia	Nivel de estudios	Ocupación
E1	Hombre	27	Madrid	Máster de programación	Estudiante
E2	Hombre	22	Madrid	Grado	Estudiante
E3	Hombre	26	Santiago de Compostela	Ciclo superior	Hostelería
E4	Hombre	20	Lugo	Ciclo Superior	Estudiante
E5	Hombre	21	O Burgo	Grado	Estudiante
E6	Hombre	20	Madrid	Grado	Estudiante
E7	Hombre	27	O Burgo	FP Superior	En paro
E8	Mujer	25	Murcia	Ciclo superior	Trabaja
E9	Hombre	27	Vilagarcía de Arousa	Licenciatura	Trabaja
E10	Hombre	18	A Coruña	Grado	Estudiante
E11	Mujer	18	A Coruña	Bachiller	Estudiante
E12	Hombre	26	A Coruña	Grado	Estudiante y trabajador
E13	Hombre	28	Ferrol	Grado	Arquitecto
E14	Hombre	21	A Coruña	Graduado	Estudiante
E15	Hombre	22	A Coruña	Grado	Estudiante
E16	Hombre	31	Vilaboa	Ciclo medio	Camarero
E19	Hombre	24	A Coruña	Bachiller	Trabaja
E18	Hombre	29	Córdoba	Ciclo superior	Estudiante
E19	Hombre	20	Monforte de Lemos	Bachiller	Estudiante
E20	Hombre	19	Lugo	Ciclo Superior	Estudiante
E21	Mujer	21	A Coruña	FP	Estudiante
E22	Mujer	27	A Barcala	Grado	Becaria
E23	Mujer	27	A Coruña	Ciclo medio	En paro
E24	Mujer	29	Viveiro	Grado	Estudiante
E25	Hombre	19	A Coruña	Grado	Estudiante
E26	Mujer	22	A Coruña	Bachiller	Estudiante FP artes gráficas

### ANEXO V. Ficha técnica del grupo de discusión

<b>Sexo</b>	<b>Edad</b>	<b>Lugar de residencia</b>	<b>Nivel de estudios</b>	<b>Ocupación</b>
Mujer	27	A Coruña	Ciclo medio	En paro
Mujer	21	A Coruña	Ciclo superior	Estudiante
Hombre	24	A Coruña	Ciclo superior	Trabajador
Hombre	27	A Coruña	Ciclo superior	Trabajador

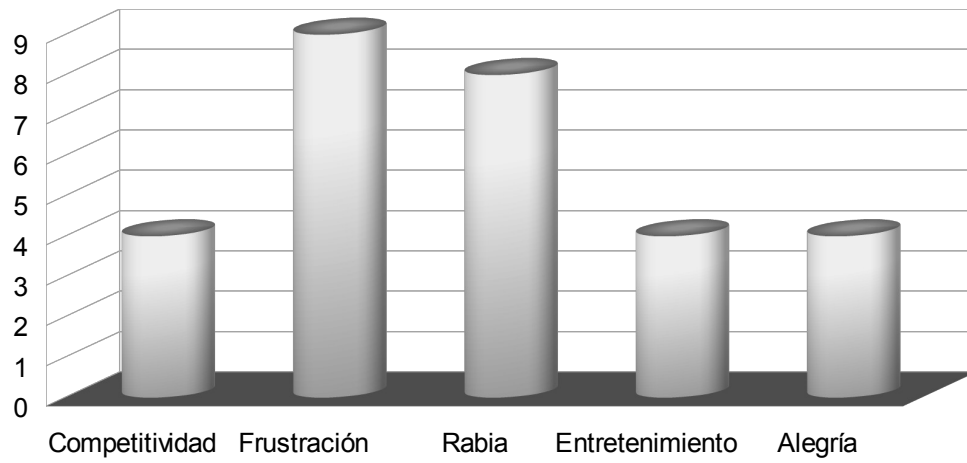
## ANEXO VI. Campo de batalla de League of Legends



Fuente: Elaboración propia. Mapa del terreno de juego de League of Legends.

## ANEXO VII. Sensaciones más nombradas por los entrevistados

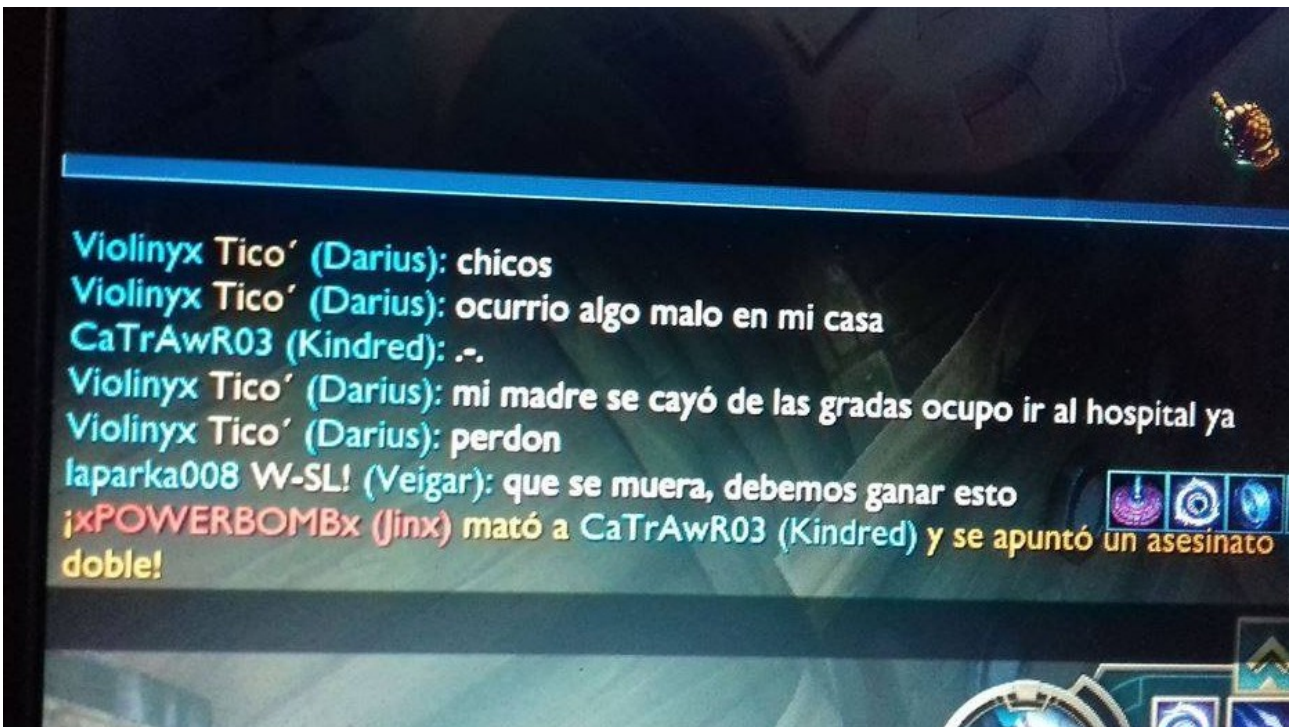
*Gráfico 1. ¿Podría decirme qué es lo que le transmite el jugar a League of Legends?*



Fuente: elaboración propia a partir del resultado de las entrevistas

## ANEXO VIII. Imagen del chat de League of Legends

Con la muestra de la siguiente imagen pretendo enseñar un claro ejemplo de la toxicidad que hay dentro de las partidas de League of Legends entre los distintos usuarios. De esta forma, además de observar dicha característica, se ve que la única finalidad que tienen la mayoría de los participantes cuando comienzan una partida, y mientras están en ella, es simplemente ganar.



Fuente: Usuario entrevistado, E21, día 28 de Junio de 2018

## ANEXO IX. Imagen de una competición de League of Legends

Esta imagen muestra la expansión que experimentó League of Legends a través de las competiciones, de los E- Sports. Con la llegada de los deportes electrónicos, League of Legends ha creado competiciones tanto nacionales, internacionales como por continentes, habiendo actualmente un total de ocho, que son las siguientes: League of Legends Championship Series Norte América (LCS NA); LCS EU (Europa); LCS K (Korea); LPL (China); Mid – Season Invitational (MSI) en Alemania y Francia; Campeonato mundial; Rift Rivals, competición interregional; y All – Star, competición formada por los jugadores preferidos por los usuarios.

A parte de dar lugar a estas competiciones, éstas se han incrementado tanto que, como muestra la siguiente imagen, se ocupan estadios de fútbol para la celebración de las mismas, donde en ellas participan artistas conocidos para dar inicio a las mismas.



Fuente: Gaming Esports; “La final de los mundiales de League of Legends 2017 ha sido todo un éxito”<sup>6</sup>






---

6 <http://www.gamingesports.com/actualidad-esports/la-final-los-mundiales-league-of-legends-2017-ha-exito/>



## ANEXO X. Baile real de personajes de League of Legends

Personaje	Baile	Imagen
Akali	Beyoncé – “Single Ladies”.	
Anivia	Realiza el baile de la canción “El baile de los pajaritos”.	
Ashe	Alizeé – “J'en Ai Marren Dance”.	
Dr Mundo	House – “Fight The power dance”	
Fiddlestick	Realiza el baile de el Espantapájaros de “El Mago de Oz” (1939)	

<p>Garen</p>	<p>N'Sync - Bye Bye Bye</p>	
<p>Malpite</p>	<p>Capoeira Dance</p>	
<p>Malzahar</p>	<p>MC Hammer – “Can't Touch this Dance”</p>	
<p>Nautilus</p>	<p>Christian Cage - Peeparoonie Dance (ex luchador profesional)</p>	
<p>Shaco</p>	<p>The worm. Comúnmente conocido como baile del gusano</p>	

<p>Shen</p>	<p>Tai Chi (vídeo "Tai Chi 24-form" de Youtube)</p>	
<p>Singed</p>	<p>Tiene la opción de bailar el famoso baile que realizó Will Smith en la serie "El príncipe de Bel-Air".</p>	
<p>Sion</p>	<p>Dschinghis Khan - Moscow Dance</p>	
<p>Talon</p>	<p>Michael Jackson – "Billie Jeans"</p>	
<p>Volibear</p>	<p>Sam B - American's Got Talent (Concursante del programa)</p>	

Warwick

Michael Jackson – “Thriller”



## ANEXO XI. Comentarios con contenido agresivo y/o sexista

En relación al lenguaje o comportamiento agresivo entre hombres y mujeres, en esta tabla se presentan aquellos comentarios que los propios entrevistados han ejemplificado y afirmado haber visto a lo largo de las partidas. Algunos de ellos no se sitúan en la tabla debido al grado de ofensa que tienen. Otro de ellos, que aquí se encuentra, muestra, como se explica en el apartado de análisis, no solamente agresión sexista, también racista.

*Kill yourself*

*Vete a fregar*

*Vete a la cocina*

*Mujer tenías que ser*

*Juegas mal por ser mujer*

*Las mujeres no valéis para esto*

*Qué haces jugando ese personaje*

*Ojalá te deje embarazada un negro*

*No sabía que tenías ordenador en la cocina*


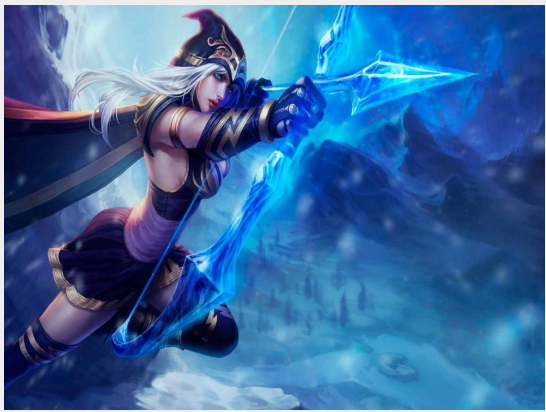

*Mujer y jugando al LOL, por favor, mátate o vete a la cocina que es tu lugar*

*No deberías estar jugando porque las mujeres no deben jugar a los videojuegos*

*Ah, ¿que eres mujer? Por eso eres tan mala. Pasa a cocinar y desinstala el juego*

## ANEXO XII. Frases de los personajes femeninos de League of Legends

En esta tabla se muestran aquellas frases de campeones femeninos que tienen un contenido sexual acompañadas de una imagen de cada personaje para observar la sexualización de cada uno de ellos. Como se aclaró, estas frases únicamente las tienen los personajes femeninos.

Personaje	Frase	Imagen
Ahri	“Hoy nos sentimos traviosos, ¿eh?” “Satisfáceme” “No te detengas”	
Ashe	“¿Te gustan las curvas? Me refiero al arco”	
Cassiopeia	“Íntimo y personal. Como a mí me gusta” “¿Te gusta lo que ves?” “Si quieres estar encima, tendrás que esforzarte” “¿Me encuentras hermosa?”	

<p>Evelynn</p>	<p>“Sabes que me deseas” “Otra mujer más queda insatisfecha” “Por fin un hombre que me puede satisfacer” “Espero que te guste a lo bruto”</p>	
<p>Janna</p>	<p>“Te dejo sin aliento por solo 2,95 el minuto”.</p>	
<p>Miss Fortune</p>	<p>“¿Te gusta lo que sé hacer con mis pistolitas?”</p>	
<p>Nidalee</p>	<p>“¿Sabes que es época de celo?”</p>	