

**COMUNICACIÓN, IDENTIDADES Y VÍNCULOS A TRAVÉS DE LEAGUE OF
LEGENDS EN LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO**

Muñoz Ospina Breidy Yuseth

Romero Bravo Oscar Arley

Dirigido por:

Jhoan Prada Guevara



Corporación Universitaria Minuto de Dios
Facultad Ciencias de la Comunicación
Comunicación Social y Periodismo

2017

TABLA DE CONTENIDO

Tabla de imagenes.....	4
Introducción.....	5
Planteamiento del problema.....	7
Objetivos	9
Objetivo general.....	9
Objetivo específicos.....	9
Justificación.....	10
Marco Referencial	11
Tipo de investigación.....	17
Muestra	18
Instrumentos de recolección de datos	19
Procedimiento	20
¿Qué es League Of Legends?	21
Capítulo 1: canales y códigos comunicativos	23
Canales comunicativos	24
Códigos comunicativos.....	26
Códigos de sonido.....	26
Códigos visuales.....	27
Códigos verbales.....	29
Capítulo 2: comunidades, vínculos e identidades	30
Comunidades en la red.....	30
Comunidades privadas en la red.....	37
Vínculos.....	38
Identidades.....	42

Encarnaciones.....	44
Capítulo 3: Conociendo los entornos offline	45
Rompiendo los estigmas	46
Conclusiones	49
Recomendaciones.....	52
Bibliografía	53
Anexos	54
Entrevista 1	55
Entrevista 2.....	58
Entrevista 3.....	60
Entrevista 4.....	63
Entrevista 5.....	64
Entrevista 6.....	66
Entrevista 7.....	68
Entrevista 8	72
Entrevista 9	75
Entrevista 10	80
Entrevista 11	84
Entrevista 12	89
Entrevista 13	92
Narrativas.....	95
Narrativa 1	95
Narrativa 2	98
Narrativa 3.....	104
Narrativa 4.....	110
Narrativa 5.....	112
Glosario.....	115

TABLA DE IMÁGENES

FOTOGRAFÍA 1: Captura de pantalla códigos visuales dentro del juego (partida) League Of Legends.

FOTOGRAFIA 2: Captura de pantalla códigos visuales dentro del juego (partida) League Of Legends.

FOTOGRAFÍA 3: Captura de pantalla de la comunidad virtual de League Of Legends en Colombia, LOL Colombia.

FOTOGRAFÍA 4: Captura de pantalla de la comunidad virtual League Of Legends en Villavicencio.

FOTOGRAFÍA 5: Torneo de League Of Legends en el Gran Hotel Villavicencio.

FOTOGRAFÍA 6: Captura de pantalla de flamers dentro del juego.

FOTOGRAFÍA 7: Captura de pantalla conflicto dentro comunidad virtual en Villavicencio League Of Legends.

FOTOGRAFÍA 8: Captura de pantalla comunidad virtual privada League Of Girls Latinoamérica.

FOTOGRAFÍA 9: Equipo campeón de un torneo de League Of Legends, organizado en un cibercafé de la ciudad de Villavicencio.

FOTOGRAFÍA 10: Reunión de amigos, jugando League Of Legends en un cibercafé.

FOTOGRAFÍA 12: Reunión de “*Gamers Amateurs*” en el parque Los Fundadores de la ciudad de Villavicencio, tomada de Facebook Lol Villavicencio

INTRODUCCIÓN

Lo que se busca en la presente investigación es describir, analizar y comprender los procesos comunicativos que se generan mediante las prácticas de comunicación ya existentes y adaptadas en el juego en línea (League Of Legends) que están presentes en las comunidades virtuales y que giran alrededor de la cibercultura.

Partimos de la necesidad de investigar un campo aún no muy explorado en la región villavicense, y, por ende, muy poco conocido, e irónicamente estigmatizado por el tipo de realidades en el que se desenvuelven estas personas a través de este juego, dado que estas comunidades viven en un entorno virtual, es decir se relacionan a través de las pantallas.

Una de las primeras etapas fue buscar trabajos investigativos relacionados al arte del juego online, la comunicación y los vínculos e identidades en la ciudad de Villavicencio para de esta manera tener una referencia teórica mucho más amplia de lo que son los juegos online y las comunidades que se generan en torno a ella.

Al no encontrar referentes claros en este ámbito, optamos por la búsqueda de estas comunidades a través del ciberespacio (La Web), allí encontramos grupos de interacción mejor conocidos como comunidades virtuales, en donde hallamos comunidades como LOL Villavicencio, LOL Colombia, LOL Chile, LOL Argentina etc... Siendo estas comunidades de gran relevancia para nuestro estudio investigativo en especial LOL Villavicencio.

Después de hallar esta información, comenzamos a identificar los lugares donde se reúnen estas personas en la ciudad, más conocidos como cibercafés. Visitamos algunos lugares donde logramos identificar y entablar conversaciones con algunos de ellos y nos contaron a grandes rasgos lo que es League of Legends y algunas de sus prácticas comunicativas mediante las cuales interactuaban con demás jugadores dentro del juego y fuera de él.

Al inmiscuirnos más en este estudio investigativo observamos que personas a nuestro alrededor, hacían parte de estas comunidades (amigos, compañeros de estudio y conocidos) esto nos llevó a acercarnos un poco más a ellos para conocer más sobre este entorno.

Teniendo en cuenta lo anterior, buscamos referentes teóricos que nos ayudaran a comprender este tipo de fenómenos e identificar las diferentes dinámicas comunicativas, sociales y culturales que se hallan inmersas en este entorno para poder articular en capítulos este proyecto. De acuerdo a este proceso en esta investigación se abordarán tres capítulos que desarrollarán el título de esta investigación.

En el primer capítulo se abordarán los temas relacionados con los códigos y canales comunicativos con los que interactúan los “*Gamers amateurs*” dentro de League Of Legend y las comunidades virtuales desde nuestra vivencia, observación, e interacción con estas personas.

En el segundo capítulo se describirá y explicará como a partir de la comunicación en League Of Legends se generan vínculos sociales y construcción de identidades que trascienden la realidad a lo virtual y como de lo virtual se generan vínculos desde el juego a la comunidad y de la comunidad a lo real. Además, abarcaremos algunos temas desde la percepción de género de algunas de las personas en el juego, de igual manera, explicaremos el proceso de cómo se entablaron vínculos sociales y como se personificaron identidades a través de la encarnación.

En el tercer y último capítulo encontraremos la descripción de los diversos entornos offline en los que se desenvuelven las personas que interactúan a través de este tipo de juegos y las diferentes estigmatizaciones de las cuales son objeto en los diversos entornos culturales, sociales y reales. Allí explicaremos algunas de las concepciones que tienen estas personas sobre la realidad desde la comunicación.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo los jóvenes “*Gamers Amateur*” de la ciudad de Villavicencio generan vínculos sociales e identidades a través de las prácticas comunicativas que se dan en el juego League of Legends?

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Con los años, los juegos online han ganado terreno en el ámbito social de los jóvenes. Esta gran industria a través de la publicidad e internet ha ido transformando las conductas sociales e identidades de los sujetos inmersos en este universo, tanto así que con el pasar del tiempo se han ido creando diversas comunidades entorno a este fenómeno virtual.

Este mundo virtual ha tenido gran acogida por parte de los jóvenes con acceso a Internet ya que, en este entorno, sujetos de diversas edades generan nuevos vínculos sociales y en muchas ocasiones incluso emocionales, esto se debe a la frecuente comunicación que debe haber entre los personajes que interactúan en este tipo de plataformas virtuales.

En estas plataformas virtuales online como el juego League of Legends, es necesario establecer un tipo algún de relación con otros jugadores, estos a su vez día a día, van formando parte de la vida cotidiana de cada uno de estos “*Gamers Amateur*”. En este mundo es importante y fundamental la cooperación intrínseca de otros “*Gamers Amateur*” para avanzar en este juego, por ende, es allí donde la comunicación es indispensable entre estos sujetos. Esta comunicación está condicionada bajo algunos parámetros, debido a que no es física si no netamente impersonal.

Para progresar en este juego online los “*Gamers Amateur*” permanecen inmersos aproximadamente entre cuatro a ocho horas al día y en algunos casos hasta más, esto genera conductas desde las cuales optan por encarnar personalidades que distan de sus identidades y de cómo se ven y se piensan a sí mismos, todo esto a partir de la mediación desde la comunicación y la utilización de las que ofrece la plataforma virtual de League of Legends para entablar vínculos.

OBJETIVO GENERAL

Analizar las prácticas comunicativas mediante las cuales los “*Gamers Amateurs*” generan nuevas identidades a partir de los juegos online como League of Legends en la ciudad de Villavicencio.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los códigos y canales presentes en las acciones comunicativas en los “*Gamer Amateurs*”.
- Describir los vínculos e identidades que se generan a través de las acciones comunicativas de los “*Gamers Amateurs*” mediante las comunidades y plataformas virtuales.
- Conocer los entornos “*Offline*” en los que se mueven los “*Gamers Amateurs*” en su diario vivir

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación se realiza para analizar, comprender y describir los nuevos canales y vínculos comunicativos que nacen a raíz de las nuevas tendencias tecnológicas en particular en el ámbito de los videojuegos online, estos que inicialmente fueron considerados actividades de ocio y que con el tiempo se han ido transformando en un escenario comunicativo de las comunidades “*Gamers Amateurs*” de Villavicencio que hacen uso de estas plataformas virtuales.

Al realizar esta investigación se busca identificar cómo mediante las prácticas comunicativas de los “*Gamers Amateurs*” estos se adaptan a los componentes comunicativos y sociales, los cuales se adecuan a los códigos y leguajes tradicionales en la comunicación, siendo así un objeto de estudio necesario para éste campo.

Por medio de las prácticas comunicativas usadas dentro de estas plataformas o mundos virtuales se quiere hallar y comprender la construcción de identidades por parte de los usuarios que interactúan en este tipo de tecnologías. Estos espacios brindan la posibilidad de una construcción colectiva de identidades y nuevas formas de comunicación, siendo así un referente para investigaciones ligadas al ámbito comunicacional en esferas tercermundistas virtuales de los juegos online.

Este tipo de plataformas y ciberespacios han llevado a la conformación de comunidades virtuales que giran alrededor de esta “cibercultura”, transformando al sujeto y su manera de comunicarse en el mundo real y el virtual.

Empleando una metodología cualitativa haciendo uso del paradigma interpretativo hermenéutico pudimos identificar algunos de los diferentes factores que conllevan a estas comunidades virtuales a construir nuevas identidades y personalidades individuales y/o colectivas.

MARCO REFERENCIAL

En la actualidad para nadie un secreto que la tecnología es inherente y condicionadora de la sociedad moderna, y lo que para muchos era desconocido o extraño es ahora normal y común. A partir de esto se han generado diversos fenómenos culturales los cuales se han enfocado o adaptado de mejor manera en los jóvenes (Nativos digitales), con la creación de comunidades virtuales a través de las distintas plataformas existentes en el ciberespacio. Para Arturo Escobar el ciberespacio es mediado por: “las “aldeas” y “comunidades” son; de igual forma para imaginar las clases de comunidades que los grupos humanos pueden crear con la ayuda de tecnologías emergentes” (Escobar, 2005).

Estas “aldeas” y “comunidades” virtuales son un fenómeno creciente desde hace más de quince años en la red. Haciendo hincapié en juegos online que son los mediadores para que los individuos sean constructores y encarnadores de identidad, es decir, que el sujeto se apropia de la identidad del personaje y la empalma a la propia generando una encarnación y personificación en el escenario online.

Los códigos y mensajes de esta índole usados en este tipo de esferas no son más que la transformación de la comunicación trascendiendo al mundo virtual, con su lenguaje, sentimientos y emociones. “Juegos de rol que implican millares de participantes a través de Internet son auténticos mundos virtuales, con sus reglas de funcionamiento y sus capacidades de redacción autónomas, aunque no estén compuestos más que de textos” (Lévy P. , Cibercultura, 2007) .

Estas aldeas son mediadas por la comunicación a través de chats, video llamadas y llamadas, con programas como (Skype, Raicall, Team speak, etc.) desde los que, a través de comunicaciones permanentes entre los sujetos de estas comunidades, se hace uso de nuevos códigos, mensajes y significados, adaptando palabras del lenguaje tradicional al lenguaje virtual.

Esta trascendencia de la comunicación personal a la impersonal genera la construcción de alternas realidades encarnantes en la que los integrantes o usuarios de estas plataformas se inmiscuyen construyendo una identidad que dista de la que poseen originalmente que pasa de lo público a lo privado en estas plataformas virtuales.

En una de sus conferencias la psicóloga Sherry Turkle afirma en uno de sus estudios que “mundos virtuales constituidos por participación de individuos en juegos online de rol pueden ser vistos como una forma del ser individualizado y entrar en la interacción social virtual de estos mundos”, en ocasiones estos comportamientos no son vistos de buena manera, irónicamente en una sociedad consumida por la tecnología.

El espacio cibernético y tecnológico no brinda una regulación sistematizada de los contenidos en los cuales se puede ver inmerso un sujeto, otorgando un libre albedrío del uso que se da en sus distintas plataformas. “La tecnología no es calificada como buena o mala, ésta no puede ser culpada por los usos que los humanos le han dado o le dan.” (Arturo, 2005) .

Esto se debe a los diferentes mensajes que se reciben y dentro del contexto en el que se reciben, en este caso el ámbito virtual de juegos online, dado que estos escenarios comunicativos son pluriculturales, lo cual genera una interacción constante entre diversos sujetos, pensamientos y códigos comunicativos.

La escuela de Birmingham postula en sus diversos estudios culturales de la comunicación que los mensajes cuentan con una carga ideológica en la cual el receptor toma una decisión sobre qué hacer con ese mensaje, esto genera que el individuo incluso cambie algunos ámbitos socio-comunicativos en su entorno real, encarnando así ciertos aspectos de su identidad virtual en su diario vivir. En este ámbito generalmente los mensajes pasan de ser únicamente unidireccionales a multidireccionales, de este modo, pasando al sujeto de una posición pasiva a una activa donde los

mensajes deben ser aceptados, rechazados o negociados dentro del entorno comunicacional de los juegos de rol.

Podríamos preguntarnos ahora ¿cómo estas comunidades virtuales crecen de manera desmesurada haciéndose cada vez más visibles? Además ¿qué circunstancias llevan a las personas a participar de estas comunidades? ¿cómo estos individuos se crean a sí mismos en lo virtual? ¿de qué manera encarnan y personifican una identidad distinta a la propia? ¿Qué prácticas comunicativas abarcan tanto en lo virtual como en su entorno real?

Para algunos autores estas comunidades o aldeas crecen y multiplican por tres grandes rasgos, el primero de ellos son las prioridades de amistad y afecto “que ofrecen sentido de pertenencia y de estar juntos” (Rocío Rueda Ortiz, 2014). La segunda de ellas es el crear, participar y compartir “cooperar y compartir como actividades propias para ser parte de diversas redes ya sean en esferas sociales micro o en movimientos sociales globales. Permiten no solo el consumo de información sino la producción y creación de contenidos” (Rocío Rueda Ortiz, 2014) el tercer rasgo habla de una materialidad y una racionalidad que es territorial y virtual.

Una comunidad virtual se construye sobre la base de un reglamento no escrito, ya que quienes suelen inmiscuirse en este ciberespacio, han desarrollado una gran moral social y además, siempre tienen una afinidad, gusto o pensamiento similar frente a muchos aspectos culturales de su entorno real que luego es llevado al virtual, donde la comunicación en grupos de debate en línea en muchas ocasiones, por no decir que siempre, es una gran ayuda, teniendo esto en cuenta Lévy postula que la el rigor de una comunidad virtual se construye sobre “afinidades de interés , conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas o institucionales” (Lévy P. , Cibercultura, 2007).

Otra variable en este escenario comunicativo son las encarnaciones y diversidad de expresiones que realizan los sujetos a partir de las hipermediaciones que brindan este tipo de plataformas virtuales pues “en los juegos los valores y desvalores que forman parte muchas veces de las reglas internas a respetar o quebrar, así como las acciones a llevar a cabo en el mismo para triunfar o fracasar en el objetivo” (Sánchez, 2012) esto lleva a encarnar y formar una personalidad e identidad que es mediada desde la comunicación formada por valores y desvalores propios de estas comunidades.

Teniendo en cuenta la interfaz hipermedia que es compuesta de hardware y software, es necesario entender que es mediante esta que los sujetos se comunican con programas hipermedia, llevándolos a formar un vínculo multidireccional entre máquina-plataforma y sujeto-usuarios. Estas mediaciones son solo posibles gracias a la Internet que permea en su totalidad el escenario virtual.

Por su parte el crecimiento exponencial de las tecnologías han abarcado con gran impacto las sociedades y la cultura, creando una relación entre los símbolos y el lenguaje, asociándose a su vez con un nuevo modo de comunicar a través de este mundo virtual y sus distintas plataformas “la tecnología remite hoy no a unos aparatos sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escritura” (Barbero, 2002) hoy estos nuevos escenarios comunicativos juegan un papel fundamental en la sociedad moderna ya que son formadores e integradores de identidades no excluyentes en un mundo virtual sino al contrario son convergente donde la comunicación es la herramienta principal para la creación de nuevas formas de códigos, símbolos y adaptaciones del lenguaje.

Dado que estas tecnologías son mediadas desde la comunicación y la participación en las distintas comunidades y esferas virtuales, llevan a la interacción y la interactividad comunicativa

que se puede relacionar directamente con el flujo de mensajes multidireccionales existentes en una aldea o universo virtual.

La interactividad se puede tomar desde dos perspectivas: la interactividad selectiva y la interactividad comunicativa, como la define Alejandro Rost "En la interactividad selectiva, hay un individuo que pregunta o elige una opción y el sistema le responde automáticamente; en la interactividad comunicativa, hay un individuo emisor y otro receptor que pueden intercambiar roles" (Rost, 2004). En estas comunidades los individuos hacen uso de alguno de los dos tipos de interactividad de manera indirecta, que en ocasiones puede llegar a fomentar la creación de vínculos sociales que se ejercen en este tipo de comunidades a través de la comunicación, medidas por nuevas tecnologías.

El uso de estas tecnologías ha multiplicado el crecimiento exponencial de las comunidades que se rigen bajo el contenido virtual, es decir, desde su creación han incentivado a la conformación de nuevos lazos sociales mediados por el Internet, particularmente en los jóvenes que son quienes hacen mayor uso de estos nuevos espacios de interacción digital "en general, son los adultos, más que los jóvenes, quienes se refieren a "nuevas tecnologías", "nuevas interacciones" o "nuevas relaciones sociales" (Bernete, 2009).

Esto permite que haya una funcionalidad en cuanto el reconocimiento del otro en el ámbito de representación colectiva y formal dentro de un juego "las representaciones sociales permiten la articulación del saber social con los individuos, dentro de un proceso de construcción de una realidad compartida" (Restrepo, 2005, págs. 1-11) por ende, esto facilita la comunicación entre los sujetos que están inmersos en este tipo de plataformas.

Esto nos lleva a definir que los videojuegos se han planteado de una manera interactiva y participativa, siendo así un campo presto a la comunicación y a los componentes que se usan, pero, además que estos videojuegos en línea ofrecen a sus usuarios "el videojuego se ha convertido

recientemente en el campo de estudio más de moda y más volátil dentro de la nueva teoría de los medios de comunicación” (Perron, 2003)

TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto se desarrolló desde el enfoque cualitativo debido a que este tiene como objetivo la descripción de cualidades de un fenómeno que busca abarcar una parte de la realidad dado que se trata de describir en un grado sustancial la mayor parte de cualidades que sean posibles. Y haciendo uso del método inductivo que va de lo particular a lo general teniendo en cuenta la observación de los hechos obteniendo proposiciones generales y a su vez establece un principio general una vez realizado el estudio y análisis de los hechos y fenómenos en particular. Los datos obtenidos para este proyecto vienen de procesos etnográficos que se realizaron en distintas partes de la ciudad de Villavicencio, tanto en el escenario virtual como en el real.

MUESTRA

El universo de esta investigación tuvo lugar en la ciudad de Villavicencio, posteriormente la población seleccionada fueron jóvenes y adultos de edades que oscilan entre los catorce y treinta años que residen dentro de la ciudad, que una vez más conocen y practican el juego League Of Legends. De allí se tomaron lo (usando el método de muestro aleatorio simple) con características similares y rasgos definidos por la afición a este juego. Seguido a esto y luego de aplicar en estas personas una entrevista, se seleccionaron cinco personas con las cuales se profundizó más en el tema de investigación para posteriormente hallar conclusiones.

INSTRUMENTOS/TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

La metodología a empleada en esta investigación fue el paradigma hermenéutico interpretativo, dado que enfatiza su objetivo en la comprensión e interpretación de la realidad desde la perspectiva de las personas en sus diversos contextos; conocer al otro dentro de su mismo marco de referencia caracterizado porque el investigador debe apartar sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones dentro de la investigación.

Para obtener la información, se hará uso de las siguientes herramientas:

- Grupo focal
- Observación etnográfica - diario de campo.
- Entrevista.
- Narrativa.

PRODECIMIENTO

Inicialmente se seleccionó un grupo focal de personas “*Gamers*” afines al juego League Of Legends los cuales serían objeto de estudio en este proyecto, se identificaron 2 nichos donde se agolpaban las personas de este grupo, estos fueron ubicados en 2 locales comerciales de cibercafé (ShootMail, GamerParadise), en el barrio Doce de Octubre y La Sexta Etapa de La Esperanza.

Posteriormente mediante la observación y diarios de campo de sus espacios de interacción tanto online como offline, se procedió a seleccionar trece personas para aplicarles una entrevista individual, la cual constaba de 8 preguntas en las cuales abordamos los temas de relevancia para el proyecto. Paso seguido de la interpretación de estas entrevistas tomamos a 5 personas de las primeras quince para realizar una segunda entrevista o narrativa mucho más detallada y profunda para un mejor análisis y recolección de datos e información pertinente para el desarrollo del proyecto.

La interacción con las personas en su entorno offline fue fundamental para describir los comportamientos e interacciones sociales y comunicativas que usan cuando están reunidas dentro de un mismo entorno no virtual, conociendo así mismo alguno de los códigos comunicativos que usan frecuentemente entre ellos y que usamos posteriormente para comunicarnos de una forma u otra con ellos.

¿QUÉ ES LEAGUE OF LEGENDS?

League Of Legends es un juego competitivo, donde diez jugadores, divididos en dos equipos de cinco personas (equipo azul y equipo rojo) se reúnen en un escenario virtual con el fin de doblegar al equipo rival destruyendo y tomando los diversos objetivos de valor dentro del juego como torres, inhibidores y posteriormente el nexo. El mapa es de forma cuadrada, se divide a su vez en tres líneas por las cuales se mueven los campeones que buscan invadir las líneas enemigas y a su paso tumbar torres con la finalidad de llegar a la base enemiga y destruir un objeto llamado nexo que le da la victoria quien lo destruya primero. Cabe resaltar que hay dos nexos uno rojo y uno azul, el rojo debe destruir el azul y viceversa.

El juego cuenta con un sistema de chat escrito dentro de la partida que sirve para comunicarse con el equipo y a su vez con el equipo enemigo. También tiene un sistema de mensajes privados que sirve para comunicarse con amigos que están fuera de partida y en su chat personal son caracterizados en una lista de amigos.

League of legends es un juego online que millones de jugadores de todo el mundo juegan a diario, en muchas ocasiones mantener contacto con otros *Gamers* con quienes se haya disfrutado de una buena partida y una buena charla propicia el nacimiento de una relación o una amistad duradera.

Las torres son estructuras sólidas que atacan a los enemigos evitando ser reducidas a escombros, cada torre tiene una barra de vida que baja con los golpes de los campeones o los súbditos, al agotarse esta vida la estructura cede y es destruida. En total hay veintidós y son repartidas en partes iguales para los dos equipos.

Los súbditos son unidades móviles que avanzan por las líneas y son producidos por los inhibidores en oleadas cada dos minutos, estos al ser asesinados por los campeones dan oro que sirve para que los campeones compren armamento para hacerse más fuertes.

Los campeones son los avatares con los que los *Gamers* son transportados al escenario virtual, para llevar a cabo su partida o juego. Hay un alta gama de campeones con diferentes características, diseños y formas para facilitar una mejor experiencia de juego.

CAPITULO 1: CANALES Y CÓDIGOS COMUNICATIVOS

Al hablar de canales y códigos comunicativos hacemos referencia a los elementos básicos de toda comunicación, es decir, emisor-mensaje-código-canal-receptor. Este tipo de comunicación varía según el medio, que en este caso es el juego online League Of Legend como plataforma virtual, y que, junto con sus herramientas, lo convierten a su vez en un canal comunicativo para quienes juegan y además se comunican mediante esta.

Los “*Gamers Amateurs*” de Villavicencio han encontrado en League Of Legends, más que una forma de pasar su tiempo de ocio y entretenimiento, una manera constante de comunicación con un mundo cibernético, donde se hallan millones de personas en tiempo real tanto de su ciudad como del país y fuera de él. Esta plataforma que se ha hecho famosa con el pasar de los años ha acogido a una gran cantidad de jóvenes nativos digitales, de la región metense.

Dentro de este canal se hallan una alta gama de códigos asociados al juego, tales como: símbolos, alertas de audio y chat, que se rigen bajo el reglamento de esta plataforma.

“La plataforma ofrece un chat escrito, pero al momento de jugar es muy difícil establecer una conversación larga, entonces si uno va escribir tiene uno que ser lo más conciso y concreto que se pueda, sí se usan códigos, algunos llegan a combinar palabras en español y en inglés por ejemplo algunos dicen: “No que farmee rápido”, “no sea tan flamer...” (Anexo3, entrevista a Edson Fabian.).

Para entender mejor esto, ya que el juego limita en ocasiones la comunicación a un chat, es necesario para la mayoría de personas que la comunicación sea constante y fluida, ya sea para avanzar mejor en el juego o simplemente entablar una conversación con los demás jugadores. Para ello se remiten a utilizar canales externos a la plataforma que de alguna manera se ligan a ella.

CANALES COMUNICATIVOS

Este juego en línea ofrece como una de sus herramientas comunicativas un chat en tiempo real muy básico para suplir la necesidad comunicativa del usuario, es decir, muchas veces el chat se presenta como un problema dado que el juego se desenvuelve a una velocidad y requiere de una concentración constante, haciendo que el jugador al momento de hacer uso del chat pierda tiempo y concentración en la partida, a la hora de expresarse y comunicarse dentro de este canal.



Fotografía 1: Fragmento chat personal del jugador LyanMaximale, captura de pantalla tomada de League Of Legends.

Debido a este problema recurrente, muchos *Gamers* optan por utilizar programas externos de comunicación que les faciliten el envío e intercambio de mensajes en tiempo real, a la velocidad adecuada y con la inmediatez necesaria para no interrumpir sus partidas.

“...pues se utiliza casi siempre un VoiceChat, es una manera más efectiva, ya que el chat es más demorado o se pueda uno enredar en el teclado, entonces con un VoiceChat es mucho más rápido, mucho más eficaz.” (Anexo 8, entrevista a Sergio Calderón).

Estos programas o canales comunicativos externos brindan a los *Gamers* un mayor desarrollo de sus prácticas comunicativas a la hora de desenvolverse en sus partidas, además de ello comunicar sentires y emociones. Bajo esta perspectiva las herramientas que ofrece el League Of Legends no suplen el flujo informativo constante y necesario “. La información en flujo designa los datos continuamente cambiantes y dispersados entre memorias y canales interconectados que pueden ser recorridos, filtrados y presentados al cibernauta.” (Lévy, 2007).

Skype, RaidCall, TeamSpeak y Course son programas de llamada de voz que permiten la interacción y un flujo comunicativo más eficaz entre los *Gamers* de la ciudad de Villavicencio y de esta manera permiten superar las falencias comunicativas con las que cuenta la plataforma del juego.

A su vez, estas prácticas las realizan con el fin de estar conectados de una forma distinta al juego y poder hablar de diversos temas sin olvidar el desarrollo de las partidas que están en curso, dando paso a charlas o conversaciones más fluidas con amigos de juego e incluso con personas que no conocen en un ámbito no virtual, pero fraternizan a través de estos voicechat.

“... como yo vivo lejos en este momento de las personas con las que juego siempre entonces pues utilizo más que todo Raicall que es un programa pues de chat de voz y ese me gusta porque no están pesado de pronto como Skype y es una comunicación fluida y

no me pone lento el pc o me interfiere en el juego.” (Anexo 11, entrevista a Sara Bustamante).

CÓDIGOS COMUNICATIVOS

League Of Legends cuenta con un conjunto de símbolos y códigos con diversos significados que son usados por los *Gamers* a la hora de interactuar con los demás jugadores inmersos en la plataforma, esto conlleva a una construcción comunicativa que gira entorno a los diversos significados presentes dentro de los mismos códigos que a su vez son una manera de comunicar rápidamente, estos son: alertas, ayudas, avisos e insultos.

Estos códigos se clasifican en tres categorías: códigos de sonido, códigos visuales y códigos verbales:

CODIGOS DE SONIDO

Los códigos de sonido son usados generalmente para alertar, pedir ayuda, asegurar que se va en camino y dar aviso de un posible peligro, dado que un enemigo abandonó la zona dentro del juego. Como son de sonido, estos se reflejan de manera constante y en ocasiones molesta por el uso excesivo de estos mismos.

“Solamente tiene chat y también unos pines, hay pines de ayuda, que el enemigo desapareció, pin de peligro y asistencia, con estos pines usted se comunica.” (Anexo 2, entrevista a Alexander Cruz).

Estos códigos representan una ayuda inmediata y corta dentro del mapa del juego para advertir a los demás jugadores dentro de la partida al mismo tiempo, es decir, los jugadores tan solo con escuchar el sonido, ya saben que es lo que significa y que acción deben tomar.

Los códigos sonidos dentro del juego juegan un papel fundamental, dado que son los que alertan a los jugadores de las diversas amenazas que hay dentro de una partida. Estos sonidos son bastante importantes a la hora de comunicarse con el equipo ya que ayudan a mantener la concentración de los jugadores de lo que está sucediendo en los diferentes sectores del mapa, en muchas ocasiones nos son tomados en cuenta por los demás jugadores, por diferentes razones ya sea por la concentración del *Gamer* en su objetivo de eliminar a un contendiente o avanzar sin precaución por zonas donde se hayan los objetivos que deben destruir. Anteriormente el juego no contaba con este tipo de códigos de sonido, lo que imposibilitaba la capacidad del *Gamer* de alertar a sus aliados, esto a su vez era una falencia del juego ya que imposibilitaba esta forma de comunicación.

“...siempre la mayoría de veces por señales ya que el juego tiene implementada señales de cuidado, o de que del enemigo desapareció o ya voy, la mayoría de veces es por señales.”

(Anexo 10, entrevista a Rafael Reina).

CÓDIGOS VISUALES

Estos se rigen por ser iconos en los cuales dependiendo su color dan aviso oportuno y de una manera dinámica, complementada por el sonido alertando lo anterior mencionado en los códigos de sonido.



Fotografía 2: Captura de pantalla códigos visuales dentro del juego (partida) League Of Legends

“simplemente uno manda señales visuales, pero si es un local con un amigo pues ya no manda señales estas se mandan en el mapa.” (Anexo 4, entrevista Jorge Orlando).

Cada símbolo representa una alerta distinta que el jugador entiende y asimila al verla dentro de su pantalla de juego, en el caso de la alerta roja, representa el peligro que corre el campeón al quedarse dentro de la zona, ya que puede ser atacado por el enemigo y posteriormente eliminado. El *Gamer* al observar esta alerta, generalmente abandona la zona dentro del juego para ponerse a salvo. La alerta azul es interpretada como forma de pedir ayuda a sus aliados a la hora de realizar una emboscada o en algunos casos pedir que bajen y ayuden a defender las torres u objetivos, siempre el verse este símbolo o en la mayoría de los casos *Gamer* van en ayuda de sus aliados.

En el caso del símbolo verde se usa con frecuencia para informar que se va en camino a donde se pide ayuda o a donde se dirigirá posteriormente, mientras que la amarilla se usa para indicar que un enemigo ha desaparecido de la línea o zonda donde debería hallarse.

CÓDIGOS VERBALES

Esta variedad de códigos ya son construcciones verbales usadas por los *Gamers* dentro de esta plataforma y sus partidas de juego, estos códigos a su vez no son netamente virtuales dado que trascienden al entorno real. Esto se hace evidente a través de la observación y compartiendo con estas personas.

Algunos de estos códigos comunicativos hacen parte de su léxico en la rutina, ya sea del juego o en su entorno real, construcciones verbales como: “Noob”, “Manco”, “Flamer”, “Reaguekick” entre otras, son enunciadas con frecuencia dentro de la misma plataforma, algunos de estos códigos con ánimo de ofensa o broma, depende el contexto virtual o real que se maneje con los demás jugadores con quienes se esté expresando y comunicando el *Gamer*.

“Sí se usan códigos, algunos llegan a combinar palabras en español y en inglés por ejemplo algunos dicen: “No, que farmee rápido”, “no sea tan flamer” y como uno ya lleva tiempo jugando uno ya llega a entenderlo.” (Anexo 3, entrevista a Edson Fabián).

Esto nos lleva a entender que los códigos verbales son los más usados entre los *Gamers* que usan esta plataforma, dejando claro que entre más tiempo la personas lleven jugando, más fácil será la comunicación y el entendimiento con otras personas que conocen y manejan estos mismos códigos y canales en League Of Legends para posteriormente entablar conversaciones más

afectivas y emocionales haciendo uso de estas palabras construidas por y para los *Gamers* de la ciudad de Villavicencio y el mundo.

CÁPITULO 2: COMUNIDADES, VINCULOS E IDENTIDADES.

Con el crecimiento desmedido de las TIC, los jóvenes han sido atraídos por estas innovadoras tecnologías de ocio llegando a generar identidades y nuevas formas de interacción social que están presentes dentro de grupos como LOL Villavicencio, LOL Colombia y aldeas virtuales de índole privado donde estas personas a pesar de que comparten un entorno real también están presentes en el virtual, fortaleciendo o creando lazos de amistad entre ellos.

Al conocer este tipo de comunidades virtuales, empezamos a evidenciar las prácticas comunicativas que allí se ejercen, donde las identidades y los vínculos juegan un papel fundamental dentro de la participación e interacción comunicativa que llevan a cabo estos jóvenes a través de los grupos de discusión y debate en torno a League Of Legends.

COMUNIDADES EN LA RED

Estas comunidades principalmente tienen su auge dentro de las redes sociales, inicialmente iniciaron por un gusto o afinidad con un tema en común entorno al juego. Estos nacieron con la necesidad que tenían los *Gamers* de comunicar y expresar de manera más abierta sus opiniones e inconformidades respecto a la lúdica del juego pues “cooperar y compartir como actividades propias para ser parte de diversas redes ya sean en esferas sociales micro o en movimientos sociales globales. Permiten no solo el consumo de información sino la producción y creación de contenidos” (Rocío Rueda Ortiz, 2014).

Muchas de las personas que participan en estas comunidades aseguran que hacen parte de una interactividad selectiva mientras que otras publican y comparten sus posturas y sentimientos para recibir respuesta ya sea positiva o negativa en dicha comunidad. Esto se debe a que en muchos casos solo se busca una información de interés o como muchos *Gamers* afirman “reír de la desgracia ajena” este tipo de interactividad selectiva no es otra cosa que una forma de ocio dentro de las comunidades virtuales de League Of Legends. Por otro lado la interactividad comunicativa se ve reflejada en la participación de los *Gamers* de las diversas polémicas y debates que surgen dentro de las comunidades virtuales, donde exponer los diversos puntos de vista respecto a un tema es una dinámica muy común y aceptada por las personas que participan de ella, generalmente dentro de estas formas de participación se encuentran palabras bastante fuertes a la hora de defender sus posturas.

“Con esas comunidades yo soy el típico fantasma, el que simplemente mira las publicaciones y le da like a todo, de estas comunidades poco participo, solo cuando estoy buscando algún jugador o quiero que me resuelvan alguna duda”. (Narrativa 1, Edson Fabián).

Esto evidencia los dos tipos de interactividad de los cuales los sujetos participantes aglomerados en estas plataformas, hacen uso de ellas exigiendo y a la vez complementando su funcionamiento, para posteriormente quizá poder hablar de una aldea privada donde se hallan personas que han generado lazos y una confianza mayor a la que sienten dentro de este grupo de personas.

“ Cuando participo es como para armar partidas. Alguna vez participé como en un Stream porque estaba en el equipo de la persona que estaba haciéndolo...” (Narrativa 2, Karen Plazas).

De esta manera pudimos comprobar que estas comunidades virtuales en la red, utilizan plataformas como Facebook, Whatsaap u otras, para interactuar con otros *Gamers* que no conocen y generar así vínculos sociales entorno al juego o en muchos casos llevarlos a un plano más personal, donde seleccionan a las personas que desean como amigos del juego o aquellas con las que entablan mayor confianza para generar conversaciones más personales en las que se habla de ¿Quiénes son? ¿de dónde son? y ¿qué hacen?, haciendo referencia en este caso a las comunidades de LOL Villavicencio y LOL Colombia.



Fotografía 3: Captura de pantalla de la comunidad virtual de League Of Legends en Colombia, LOL Colombia

“ Hay muchas comunidades en Facebook, en Twitter, Instagram, hay demasiadas en todas las redes sociales, básicamente en las que yo estoy, digamos es en el LOL Colombia, LOL Villavicencio, LOL Bogotá y hay otra comunidad que se llama League of Girls, que es la

comunidad que solo aceptan a chicas, entonces yo hago parte de todas estas, pero es muy rara la vez que yo participo.” (Narrativa 3, Sara Bustamante).

Estas comunidades que giran en torno a League Of Legends son un puente de interacción comunicativa más cercana de lo que es el juego en línea como tal, ya que se prestan para la conformación de estos vínculos y sociedades virtuales en donde se interactúa a través de la información recibida ya sea por multimedias como vídeos e imágenes que a su vez sirven para generar discusiones y debates y “De manera inversa. se pueden desarrollar afinidades, alianzas intelectuales e incluso amistades en los grupos de debate, exactamente como entre las personas que se encuentran regularmente para conversar.” (Lévy, 2007) Estas buscan ser más fluidas y dar a conocer las posturas de ciertas personas en torno a este ámbito.

“En LOL Colombia ellos suben como la información de torneos, arman reuniones, más que todo esa es en Bogotá, entonces el año pasado armaron una reunión para volar cometa y era como un concurso, entonces el que ganara le daban un premio dentro del juego. Entonces hacen concursos, hacen fogueos también, publican los Stream que hacen algunas personas. Se reúnen mucho ellos quieren es como integrar a las personas y pues obviamente no falta el que todo lo ve malo. También suben información de cómo armar ciertos campeones, avisan cuando van a haber cambios dentro del juego, otros se ofrecen para subirte tu cuenta, esto es ilegal. También comparten gente que hace Cosplays, entonces es más que todo eso.” (Narrativa 2, Karen Plazas).



Fotografía 4: Captura de pantalla de la comunidad virtual League Of Legends en Villavicencio

Muchas de estas comunidades como Lol Colombia y Lol Villavicencio crean eventos en escenarios offline donde los *Gamers* se reúnen y participan activamente en torneos de League Of Legends o actividades lúdicas distintas al juego, con el incentivo de un premio dentro de la plataforma virtual. Esto con el fin de generar una interacción más personal entre los *Gamers* que hacen parte de la comunidad, de esta manera buscan fortalecerla haciendo que los *Gamers* generen una mayor confianza personal y comunicativa entre ellos.



Fotografía 5: Torneo de League Of Legends en el Gran Hotel Villavicencio.

Por otra parte, en ocasiones como menciona Pierre Lévy “La vida de una comunidad virtual raramente se desarrolla sin conflictos, que pueden expresarse de manera bastante brutal en torneos oratorios entre miembros o en unos flares en el curso de las cuales varios miembros «incendian» aquel o aquellos que han infringido las reglas morales del grupo” (Lévy P. , Cibercultura, 2007).

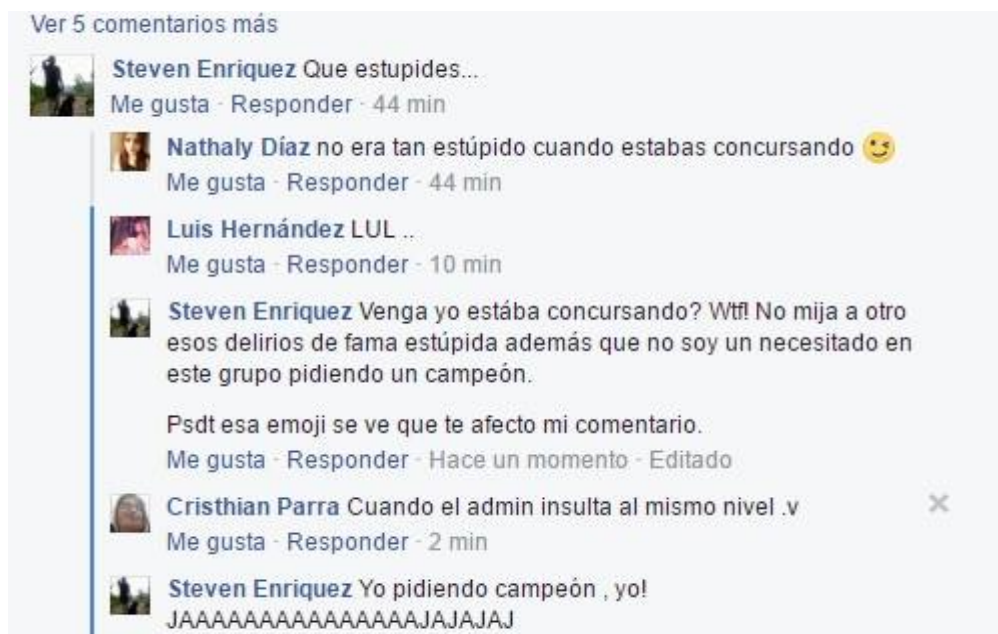


Fotografía 6: Captura de pantalla de flammers dentro del juego.

Con esto damos cuenta que estas sociedades virtuales están en constante conflicto por parte de algunos miembros de la comunidad quienes no comparten las opiniones de otros dentro

de la plataforma del juego. Este tipo de *Gamer* es catalogado como un “Flamer” él cual se expresa hacia los demás de una manera arrogante, despectiva y grosera con los demás integrantes de la comunidad y del juego.

“Es un juego muy competitivo y si son muy malos a uno le sacan el malgenio, uno no tolera y uno empieza a insultarlos y flamearlos porque no juegan bien. Sí he iniciado conflictos si me sacan el malgenio le voy diciendo lo malo que es hasta el punto de hacerlos desconectar del juego.” (Narrativa, Alexander Cruz).



Fotografía 7: Captura de pantalla conflicto dentro comunidad virtual en Villavicencio

League Of Legends.

COMUNIDADES PRIVADAS EN LA RED

Algunas comunidades tienen en cuenta el género de sus integrantes para hacer los partícipes de estas comunidades, es decir, en estas comunidades se pueden enfocar en recibir netamente, por ejemplo, *Gamers* del género femenino donde los contenidos van dirigidos a este público.

Estas comunidades privadas nacen a partir de un problema de género muy recurrente en todas las esferas sociales reales y que han trascendido a lo virtual, como lo es la discriminación de la mujer por ser mujer.

“Pues tiene sus cosas buenas y cosas malas, más las malas, porque siempre tienden a ser groseros contigo por el hecho de ser mujer, son como “usted es vieja, es mujer, no sabe jugar váyase para la casa”, el típico insulto que todos usan con las mujeres...” (Anexo 6, entrevista Karen Plazas) .

Tal es el caso de League Of Girls, una página a nivel Latinoamericano donde los contenidos van dirigidos a una comunidad que se encarga de apoyar el Gaming Femenino y latinoamericano en general, ofreciendo espacios, actividades, noticias y más de cosplays y torneos femeninos de League Of Legends. Algunas de las *Gamers* femeninas de la ciudad de Villavicencio hacen parte de esta comunidad virtual privada que cuenta con más de 67.959 *Gamers* femeninos.



Fotografía 8: Captura de pantalla comunidad virtual privada League Of Girls Latinoamérica.

“... hay otra comunidad que se llama League of Girls, que es la comunidad de chicas y que solo aceptan a chicas, entonces yo hago parte de todas estas pero es muy rara la vez que yo participo...” (Narrativa 3, Sara Bustamante).

Esto con el fin de evitar conflictos e impases en las diversas comunidades en las que se hallan inmersas las mujeres como *Gamers* y desde su condición de mujer. Sin embargo, esta última problemática sería un tema para investigaciones futuras que podría tomarse como un fenómeno de genero dentro de League Of Legends y sus escenarios privados.

VÍNCULOS

A partir de estas comunidades virtuales y la plataforma, los *Gamers* generan una confianza con otros jugadores desde diversas afinidades dentro del juego, por ejemplo, muchos se

fían de otro *Gamer* debido a sus habilidades de jugabilidad dentro de una partida, otros por las conversaciones y buen entendimiento comunicativo.



Fotografía 9: Equipo campeón de un torneo de League Of Legends, organizado en un cibercafé de la ciudad de Villavicencio

Teniendo en cuenta esto, los *Gamers* suelen darles un voto de confianza agregándolos al Messenger personal que tiene la plataforma dentro de su interfaz, seguido de esto si la confianza aumenta los jugadores pasan a una tercera instancia donde explican quiénes son y se dan a conocer de una forma recíproca de una manera más humana y real dando lugar a “conexiones que están latentes, con personas con las que hay alguna clase de relación. Vincularse con ellas es un gesto que tiene valor en sí mismo (para los individuos que se vinculan) y también tiene valor en tanto que el nuevo vínculo pasa a formar parte de la lista de los contactos visibles (para todo el mundo).” (Bernete, 2009)

Cabe resaltar que todo el proceso comunicativo, se lleva a cabo mediante las herramientas mencionadas anteriormente en el capítulo 1 como lo son los canales, códigos y comunidades en las cuales participan.

“Sí, la verdad este juego da para que uno conozca gente de muchas partidas, en ciertas partidas yo encontraba gente muy buena de la que me hacía amigo, tengo un amigo que él vive en Perú y aparte del juego nos seguimos hablando vía Facebook y Skype, también un pelado con el que yo jugaba que es de Cúcuta y vino unas vacaciones a Villavo y salimos con él y todo como si nada. He conocido mucha gente en el juego que luego he conocido en la vida real y sí, este juego ayuda mucho a lo que son las relaciones entre amigos porque da para eso y no solo el juego si no las plataformas de redes sociales con la creación de grupos y comunidades para ayudar a la gente en el juego da para conocer nueva gente.” (Anexo 3, entrevista Edson Fabián).

De lo anterior se puede inferir que un vínculo social a través de la plataforma puede ser fácilmente trascendido a lo real y físico donde los *Gamers* experimentan acercamientos comunicativos personales más íntimos formando de esta manera lazos de amistad donde hablar entre ellos resulta bastante fácil, dado que su vínculo se conforma en base a League Of Legends y los códigos comunicativos allí utilizados, esto hace que estas personas entablen conversaciones más profundas dados a los vínculos que surgieron en esta plataforma y que inclusive, en ocasiones hacen que el encuentro en el mundo real sea algo común.

“...es muy normal es como si uno lo conociera. Pues obvio no llega a distinguirlo del todo, pero a la hora de hablar con él es como, muy normal, es muy fluido como cualquier amigo.” (Anexo 1, entrevista a Alejandro Prieto).

Lo anterior nos remite a Sherry Turkley quien habla en una de sus conferencias de “Conectados, pero no solos” donde se explica porque en muchas ocasiones jóvenes y adultos pasan bastante tiempo en sus ordenadores, porque es allí donde están sus amigos. Situando lo anterior en esta plataforma online se puede establecer que en muchos casos estas personas que comparten con sus amigos a través del juego y donde fortalecen y mantienen intactas las relaciones y vínculos por medio de una comunicación impersonal pero constante a pesar de la distancia, todo esto ligado al ocio y entretenimiento. También es importante resaltar que estos *Gamers* organizan reuniones personales en algunas casas y es allí donde participan en un mismo lugar de un entorno físico, real y a su vez virtual.



Fotografía 10: Reunión de amigos, jugando League Of Legends en un cibercafé

“Si claro, es como una manera de acercarse estando lejos, es como estar acá tú y yo tomando una cerveza, es como lo mismo, entonces puedo yo tener la libertad de hablar con esa persona y de chatear y jugar, pasarla chévere como si estuviéramos jugando en una misma casa o en un mismo lugar, entonces la amistad sigue igual o se fortalezca, por eso no sé, hay mucha gente que encuentra el amor en el juego porque es bastante la comunicación que tiene que haber” (Narrativa 3, Sara Bustamante).

IDENTIDADES

Las identidades son construcciones sociales que determinan un conjunto de rasgos o características que nos diferencian de otras, es decir, lo que somos y como nos representamos en una comunidad o sociedad "La identidad se construye en el diálogo y el intercambio, ya que es ahí que los individuos y grupos se sienten despreciados o reconocidos por los demás" (Barbero, 2002). Teniendo en cuenta esto para el escenario virtual y centrándonos en los *Gamers* de League Of Legends, son ellos quienes trascienden su identidad a este escenario adaptando una serie de comportamientos que distan de un escenario real, además a partir de esto construyen un nuevo “Yo” dentro del juego que los lleva a relacionarse de maneras diversas con las demás personas inmersas en esta plataforma.

Algunos *Gamers* dentro de esta plataforma, al hacer uso de los diversos personajes que dentro del juego online se les llama campeones, encuentran en ellos afinidades a su pensamiento e identidad.

Cada campeón maneja un concepto e ideología distinta, que se podría decir es la identidad del campeón, es por esto que los *Gamers* seleccionan el tipo de campeón con la mayor afinidad a su identidad dado que estos personajes manejan conceptos de amor, odio, maldad, fuerza, inteligencia y libertad, entre otras “El jugador Solo puede verdaderamente apasionarse si se proyecta en el Personaje que el representante, y, por lo tanto, a la vez, en el campo de Amenazas, de fuerzas y de oportunidades donde vive, en el mundo Virtual común” (Lévy P. , Cibercultura, 2007) entendiéndolo este tipo de dinámicas interactivas dentro del juego, logramos observar que en algunos casos los *Gamers* con los que interactuamos, hacen uso del léxico del campeón que usan dejando entrever que la identidad del personaje trascendió de lo virtual a lo real, sin que el *Gamers* pierda su esencia propia pero añadiendo rasgos y características propias del campeón para complementar su propia identidad.

"El campeón que más me gusta es un AD CARRY, se llama Miss Fortune, un me gusta bastante lo que ella es, o sea me gusta el concepto de lo que es la muñeca que entre otras cosas es una mujer que es muy linda, Muy sensual tiene el pelo rojo, es voluptuosa, o sea es muy bonita. El concepto de que la maneja es como el amor de la sensualidad, pero a la vez es así como malévola, dispara y tiene mucho ataque, pega durísimo, y me gusta el concepto de lo que es la muñeca. (Anexo 11, entrevista a Sara Bustamante).

Estas identidades se van complementando a través de las comunidades en las que se desenvuelven, dado que en ocasiones al participar y no participar en ellos están expresando sus identidades y dando valor y sentido al individuo. “La identidad no es por lo que se le atribuye a alguien por el hecho de estar aglutinado en un grupo -como en la Sociedad de castas- sino la expresión de lo que significa y valor a la vida del individuo.” (Barbero, 2002).

Contrastando un poco las teorías que hemos visto y lo que pudimos evidenciar dentro de estas comunidades se puede afirmar que en muchas ocasiones podemos hablar de encarnación y personificación por parte de los *Gamers* con los personajes del juego.

ENCARNACIONES

Al hablar de encarnaciones nos referimos a personificar y adaptar rasgo de un personaje esto demuestra cómo se realiza una encarnación de un pensamiento o concepto de lo que es, en este caso personajes o campeones de League Of Legends que a través de los “Cosplay” evidencia la trascendencia que llevan a cabo los *Gamers* de lo virtual a lo real.



Fotografía 11: Cosplay (encarnación) Riven/Campeón League Of Legends Por Leyden

Heredia.

Lo que observamos mientras estábamos inmersos en estas comunidades virtuales, en sus torneos o simplemente una reunión de juego, es que estos *Gamers* además de hablar en códigos o léxicos que se utilizan solo en el juego, en ocasiones representaban a sus personajes virtuales en lo real, sin ninguna repercusión negativa, es más, entre ellos se entendían y comunicaban incluso de mejor manera a la hora de jugar o entablar una simple charla.

El tema de encarnaciones está ligado a identidades, la diferencia es que la encarnación va un poco más allá, dado que estas personas muchas veces además de sentirse identificados con los personajes, le imitan desde el disfraz, sus diálogos y formas de interactuar.

“Wayne, y pues me gusta mucho su movilidad y es muy fácil de escapar con ella, físicamente es pequeñita, delgada, usa una ballesta, tiene el pelo medio largo, usa ropa apretada con una capa.” (Anexo 5, entrevista a Jhonatan Lagos).

Inclusive muchas veces los *Gamers* optan por utilizar personajes del sexo opuesto, esto se debe a la ideología y el concepto que maneja el campeón, que, aunque teniendo rasgos físicos que distan del género de los *Gamers*, aun así, se identifican con ellos.

CAPÍTULO 3: CONOCIENDO LOS ENTORNOS OFFLINE

Como bien lo hemos descrito desde el principio, los *Gamers* suelen pasar horas y horas inmersas en este mundo virtual, apartándose de un modo u otro del entorno real, en muchos casos estas personas son calificadas de asociales o ludópatas, pero son estigmas que generalmente se les atribuye por su comportamiento, sin embargo, la realidad dista mucho de ello.

Estas personas a pesar de practicar este juego y estar inmersos en este mundo virtual, también tienen realidades en las cuales deben cumplir con sus responsabilidades. A través de este estudio pudimos dar cuenta de que estas personas tienen una rutina muy común y que en sus tiempos libres lo dedican a participar en estas plataformas y hacer uso del ocio del juego.

ROMPIENDO LOS ESTIGMAS

En la ciudad de Villavicencio encontramos una gran variedad de actividades que desarrollan estas personas y afirman que suelen ser muy organizados con su tiempo para así poder jugar e interactuar con sus amigos virtuales y cumplir con sus obligaciones reales.



Fotografía 12: Reunión de “Gamers Amateurs” en el parque Los Fundadores de la ciudad de Villavicencio, tomada de Facebook Lol Villavicencio.

“Yo Trabajo, del trabajo a la casa, en la casa miro anime, novelas, hago ejercicio. Tengo una mascota y como requiere tiempo salgo con ella a caminar y pues en la noche escuchar música y jugar. “(Narrativa 4, Alexander Cruz).

En otros casos no es simplemente el trabajo si no también la obligación de cumplir con estudios o actividades deportivas en las que también participan, la gran mayoría de las personas con las que pudimos interactuar narraban que realizan y responden en todos sus ámbitos sociales y esferas virtuales, mostrándonos que ellos no solo viven atados al mundo virtual y son conscientes de lo que pasa en su entorno real.

“Voy al trabajo en horario de la mañana y pues de ahí salgo a la universidad me queda más o menos a 9 calles del trabajo y en la U hasta las 9 de la noche, cuando hay como un hueco o un descanso, pues salgo y hablo con gente y pues normalmente en mi universidad siempre hay algo que hacer, porque llevan artistas o hay actividades, entonces a veces me integro” (Narrativa 2, Karen Plazas)

Esto evidencia la integración que los *Gamers* tienen con sus entornos reales dejando ver que su interacción con demás personas es común, rompiendo así el estigma social en el que se les tilda de personas apartadas de una realidad e inmiscuida en una pérdida de tiempo, como lo suelen llamar las personas que no participan de esta afinidad virtual con los juegos.

Por último cabe resaltar que muchos de estos *Gamers* empezaron a conocer el mundo virtual de League Of Legends cuando eran muy jóvenes, por lo que era común que muchas veces pasaran tiempo desmesurado inmersos en él, pero a medida que paso el tiempo fueron reduciendo su frecuencia en este mundo por lo que ya se explicó anteriormente, sin embargo, no han dejado de ser partícipes de este mundo virtual y de una u otra manera siguen ligados a League Of Legends ya sea por los vínculos sociales, amistades, formas de comunicación e interacción que ofrece esta plataforma.

“Pues un día normal, yo estudio y mi carrera es un poco pesada y eso no me permite estar conectada todo el tiempo, pero mi vida offline es una vida normal de una chica de 22 años, o sea yo tengo amigos, yo salgo a rumbear, también tengo mi vida social. La mayoría de mis amigos no juegan, pero hay otros que sí y la gran mayoría no. Y pues yo juego, pero hay cosas que no me gustan de las personas que califican a la gente que juega algún video juego algunos los catalogan como si tuvieran problemas sociales y no es así.” (Narrativa 3, Sara Bustamante).

Las vivencias en los espacios reales donde se realizan torneos o reuniones de juego evidenciaron la coloquialidad con la que se tratan algunos a la hora de una conversación, debido a que en sus interacciones reales se permite una invasión del espacio privado del *Gamer*, ellos permiten el uso de palabras fuertes con el fin de broma propiciando un ambiente en el que se sienten muy cómodos a la hora de hablar entre ellos.

CONCLUSIONES

A partir del análisis que se evidencia en este proyecto concluimos que la pluralidad cultural está presente en todo momento en esta plataforma de ocio, dado que en la plataforma virtual es donde los *Gamers Amateur* comparten sus diversas vivencias con amigos a través de la experiencia del juego.

Esta plataforma permite entablar conversaciones con personas de diversos entornos dado que en este escenario no se tiene en cuenta la clase social ni el estrato (pero en muchas generalmente la problemática de género es evidente para la *Gamers* femeninas) y a la hora de tratarse en un entorno virtual o real no existe ningún tipo de exclusión social.

También se pudo identificar que estas personas se congregan entorno a estas comunidades por la afinidad al juego e interés por la información que le brinda sobre los cambios que se realizan sobre la plataforma, además estas congregaciones son un puente para la generación y fortalecimiento de los vínculos e interacciones sociales que en algunos casos son llevados a un plano emocional y afectivo.

Por otra parte, los *Gamers* de Villavicencio encontraron en esta plataforma un modo de pasar el tiempo, divertirse y sobre todo comunicarse con sus amigos y otras personas que hacen parte de este entorno virtual, donde la comunicación es fluida dado que es constante e impersonal, lo anterior se debe también al uso que los *Gamers Amateur* hacen de plataformas VoiceChats.

De esta manera pudimos darnos cuenta que los canales y códigos comunicativos presentes en el juego y en el léxico que los *Gamers Amateurs* de Villavicencio utilizan son de gran relevancia a la hora de interactuar con otros jugadores, debido a que estos códigos y canales comunicativos son globales, lo que permite la fácil interactividad comunicativa virtual y real entre *Gamers* conocidos y desconocidos a nivel local, nacional e internacional.

Fue evidente que el tiempo que le dedican a la plataforma juega un papel fundamental para poder hacer parte de las comunidades, ya sean privadas o de acceso libre, dado que el conocimiento y habilidades que el *Gamer* tenga le facilita la comunicación con otros *Gamers*.

Por otro lado, hallamos que en algunos casos los Gamers no se sienten identificados con los personajes, es decir, algunos lo usan por gusto en sus habilidades sin tener en cuenta el tipo de filosofía e identidad del personaje, por ende, no realizan una construcción social de un nuevo “yo”, como otros jugadores que si lo hacen.

De igual manera, encontramos que la participación de las comunidades virtuales es constante, sin embargo, no todos son participes comunicativos, algunos solo se dedican a consumir la información sin compartir opinión alguna, esto con el fin de evitar conflictos y salvaguardar su identidad, esto se evidenció más que todo en las *Gamers* femeninas, quienes son las más afectadas dentro de este contexto por su condición de mujer.

Algunos comportamientos que se desenvuelven dentro de la plataforma, tales como las actitudes negativas y toxicidad comunicativa, por ejemplo, los *Gamers* denominados Flamers, resultan ser en el ámbito offline todo lo contrario a lo que comunican a través de su identidad virtual. Estos comportamientos entre amigos son aceptados y relegados simplemente a una actitud netamente del juego.

Es claro que los *Gamers* tienen claridad que hacen parte de un mercado de globalización donde si tienes las aptitudes puedes entrar a participar en un entorno profesional, esto fue evidente gracias a los torneos que en la ciudad de Villavicencio se han realizado, donde se ha demostrado las facultades que algunos de los *Gamers* villavicenses han desarrollado a través del juego.

Por ultimo cabe resaltar que los *Gamers* de la ciudad de Villavicencio a pesar de llevar a cabo diversas practicas comunicativas dentro de la plataforma, no entran a ser personas asociales

y negativas en su entorno real y social, sencillamente encontraron en League Of Legend una manera diferente de relacionarse, comunicarse, interactuar, expresarse, liberarse y acortar distancias entre personas que generalmente hacen parte de su vida cotidiana, todo esto gracias a las practicas comunicativas y el uso de códigos, canales, conformación de vínculos e identidades personificadas a través de la plataforma.

RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta el proyecto que se realizó en torno a las practicas comunicativas, vínculos e identidad en espacios virtuales y plataformas de juego online como League Of Legends se hacen las siguientes recomendaciones para futuros proyectos de esta índole:

- Es necesario platear este tipo de proyectos investigativos en la región debido a que nos hallamos en crecimiento exponencial de la tecnología donde la comunicación es pieza clave y transversal en escenarios virtuales similares al de este proyecto.
- Se recomienda abordar este tipo de fenómenos sin prejuicios sobre estas personas, llevando toda la disposición para comprender y entender estos entornos.
- Se recomienda a la Corporación Universitaria Minuto de Dios brindar un conocimiento sobre este tipo de escenarios comunicativos alternos que están tomando fuerza en los últimos años en la región metense, esto se podría hacer promoviendo materias en las que se abarquen temas abordados en esta investigación.
- Se recomienda abordar el enfoque de género en este tipo de plataformas comunicativas, para otro tipo de investigaciones, ya que fue evidente esta problemática durante la investigación.
- Se considera que a la hora de recolección de datos se haga uso de más herramientas como lo podrían ser audiovisuales, entrevistas grupales con el grupo focal y abordar más a fondo las narrativas.

BIBLIOGRAFÍA

Arturo, E. (2005). Bienvenidos a Cyberia. *Revista de estudios sociales*, 15- 17.

Barbero, J. M. (2002). Tecnicidades, identidades, alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. *Diálogos de la comunicación*, 10-11.

Bernete, F. (2009). Uso de TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Latinoamericana de la comunicación*, 1-19.

Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Ciberya. *Revista de estudios sociales* , 23 -24.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura* . Barcelona : Anthropos.

Lévy, P. (2007). En P. Lévy, *Cibercultura* (págs. 100-103). Barcelona: Anthropos.

Lévy, P. (2007). Cibercultura. En P. Lévy, *La cultura de la sociedad digital* (págs. 78-80). Barcelona- España: Antrhopos.

Perron, M. J. (2003). Teoría del videojuego. *FORMARTS*, 1-27.

Restrepo, C. A. (2005). Nuevas tecnologías y construcción de representaciones sociales. *Primer congreso internacional de educación mediado con tecnologías* (págs. 1-11). Jamundí: Universidad Autónoma de Occidente.

Rocío Rueda Ortiz. (2014). Ciberciudadanas, multitud y resistencias. En *comunicación educación un campo de resistencias* (p, 331-354). Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios- UNIMINUTO.

Rost, A. (2004). Pero, ¿ de qué hablamos cuando hablamos de interactividad? *Internet y sociedad de la información*, p,1-16.

Sánchez, I. M. (2012). La interfaz hipermedia: nuevas mediaciones . *Mediaciones sociales* , p,193-196.

ANEXOS

Entrevista 1: Iván Alejandro Prieto

Entrevista 2: Alexander Cruz Cantor

Entrevista 3: Edson Fabián Pinzón

Entrevista 4: Jorge Orlando Guitierrez Orjuela

Entrevista 5: Jonathan Lagos

Entrevista 6: Karen Tatiana Plazas Hernadéz

Entrevista 7: Santiago Cruz Cantor

Entrevista 8: Sergio Andrés Calderón Riaño

Entrevista 9: Juan Antonio

Entrevista 10: Rafael Antonio Irreño Reina

Entrevista 11: Sara Bustamante Abril

Entrevista 12: David Santiago Vidal Reina

Entrevista 13: Harold Santiago Molina Solano

Entrevista 1:

Iván Alejandro Prieto Pérez, 23 años.

-Estudiante de derecho UCC

- Cocinero profesional, Academia Verde Oliva

-Escribiente en el Palacio de Justicia Villavicencio

Hora 07:24 pm

Fecha: 12/03/2017

Iván Alejandro cuénteme ¿Cuánto tiempo lleva jugando League of Legends?

R: Yo empecé en el 2013

¿En el año 2013?

R: Si señor

¿A la edad de 22 años entonces?

R: 22 años

¿Cuántas horas le dedica actualmente usted a este juego?

R: Ehh, actualmente pues, es muy poco diría que por el poco tiempo que dispongo una hora al día.

¿Y anteriormente cuando inició en este juego cuanto le dedica?

R: Cuando inicié con ¡ohm! Si le dedicaba muchísimo más por ahí unas 7 horas diarias.

¿Qué lo incitó a jugar este juego?

R: Yo siempre pues he sido de jugar con mis amigos y, pero nunca llegué a entrar a los MOBA un amigo fue el que me recomendó el juego y ahí a practicar.

¿Qué son los MOBA?

R: MOBA es un tipo de juego de estrategia que se juega en dos equipos en un mapa cuadrado, eh, situado en dos esquinas y la idea es que ambos equipos, pues el primero la base contraria.

¿A través de estos juegos online usted ha generado vínculos sociales o ha hecho amigos a través de estos juegos?

R: Sí, tengo amigos en distintos países.

¿Cómo es la comunicación con ellos a la hora de hablar con ellos?

R: Hay programas de voz, para, para comunicarnos. Igualmente, en redes sociales nos tenemos agregados y la relación es buena.

¿Podría decirse que son, además de compañeros de juego son amigos con tal?

R: Sí, con varios de ellos he tenido una amistad fuerte y estamos en contacto frecuentemente.

¿Cómo se lleva una amistada a través de un video juego de estos? ¿Cómo se maneja?

R: ¡Ohm! Pues digamos que cuando alguien no está conectado lo normal es decirle si va a conectarse para jugar un rato ¡Eh! Hay eventos en comunidades en Facebook de países enteros, está LOLVenezuela, LOL Colombia. Diversas plataformas en las que uno entra y conoce mucha gente con la que juega constantemente.

¿Solo hablan del juego mediante el chat?

R: No, no también pues uno llega a conocer mucho de situación política, eh, de la familia de las relaciones que ellos tienen.

Dentro del juego League of Legends, ¿qué roll suele desempeñar usted en el juego?

Y ¿Por qué?

R: Soporte. Al comienzo empecé como “mid lane” en el carril central pero ya después porque el equipo lo requería empecé a ser soporte y fue una línea en la que me fue bien.

¿Es el roll que le gusta dentro del juego? O ¿Hay otro que le gusta más?

R: Sí, es muy dinámico porque tiene que estar pendiente de cómo se desarrolla la partida, entonces lo fuerza a uno a estar pendiente y a hacer muchas más cosas. Es más dinámica.

Dentro del juego la comunicación a la hora de estar jugando ¿Cómo se desempeña la comunicación a la hora de estar inmerso en una partida?

R: ¡Ehmm! Pues con el equipo es bien, obviamente es muy tenso, pero pues hay que saber controlar eso.

Es evidente que la comunicación no puede ser muy fluida, o sea muy larga ¿Cómo hacen para entenderse mientras están jugando?

R: Pues digamos que todos ya conocen maso menos una estrategia, entonces la idea es por señas que el mismo juego posibilita y la otra es por juego de palabras. Entonces se puede abreviar para que ellos puedan entender que es lo que uno quiere hacer.

¿Cuál ha sido su peor experiencia dentro del juego?

La comunidad a veces ha llegado a ser muy tóxica y hay gente que, pues porque no le importa el juego como tal o crecer en el juego a nivel competitivo pues, deja mucho de lado el comportamiento de un jugador adecuado. Entonces, o se van simplemente, o se van a “troleear” que es básicamente hacer cosas que no debería para molestar a otros jugadores y dañan la experiencia del jugador.

¿Y una experiencia positiva?

R: Buena, he conocido mucha gente y pues, he tenido vivencias, he podido estar en torneos todo eso y ha sido grata la experiencia.

Y ¿Cómo es el ambiente en esos torneos? ¿Cómo es la gente?

R: La gente tiene las expectativas y por fortuna los torneos han podido realizarse han sido muy buenos y, la gente, la gente siempre está muy emocionada, entonces así no lo conozca a uno y todo esto pues siempre van con la emoción muy arriba y pues también despiertan interés en todos.

¿Ha llegado a conocer a gente que ha conocido a través del juego?

R: Si claro, muchos, sobre todo acá de Colombia a un amigo también de Venezuela él fue una vez a Bogotá y también pude conocerlo.

¿Cómo es esa interacción al verse por primera vez, aunque ustedes ya han hablado, es como si fuera un amigo de hace muchos años?

R: Sí, es muy normal es como si uno lo conociera. Pues obvio no llega a distinguirlo del todo, pero a la hora de hablar con él es como, muy normal es muy fluido como cualquier amigo.

Entrevista 2:

Alexander Cruz Cantor, 23 años

-Vigilante conjunto residencial Barú

HORA: 02:25 PM

FECHA: 01/04/2017

¿Cuándo tiempo lleva jugando League of Legends?

R: 6 años

¿Cómo empezó a jugar league of legends?

R: Por un amigo, jugábamos los dos otros juegos

¿Has generado algún vínculo social o ha hecho amigos dentro del juego?

R: si varios.

¿Cómo los conoció?

R: en un sitio al que iba a jugar, allá los vi y empecé a preguntarles que pues que ligan era que nivel y así se va armando la comunicación.

¿Qué rol desempeña dentro del juego y por qué?

R: Mid, me gusta más porque son los magos y hacen daño diferente a los demás

¿Qué campeón te gusta más? ¿cómo es?

R: La Annie, una muñequita, una niña pequeña, tiene ojos de peluche, es de fuego y su ultime por llamarla así es un oso que invoca y hace un daño considerable.

¿Cómo es la comunicación en este juego?

R: Por lo general, no hablo mucho, lo hago cuando la cagan.

¿Qué herramientas comunicativas presta la plataforma de league of legends?

R: solamente tiene chat y también unos pines, hay pines de ayuda, que el enemigo desapareció, pin de peligro y asistencia, con estos pines usted se comunica.

Anteriormente, me dijo que también utiliza otras plataformas comunicativas para comunicarse con sus amigos mientras está jugando ¿Hablan de algo diferente al juego?

Como experiencia positiva ¿Qué te ha dejado el juego?

R: Conocer a las personas, es lo único.

¿Y una experiencia negativa?

R: La gente muy Flamer, muy groseros

Entrevista 3:

Edson Fabián

-Estudiante Universitario, Comunicación Social Periodismo – Uniminuto.

¿Cuándo tiempo lleva jugando League of Legends?

R: La verdad unos 5 años aproximadamente, al principio le dedicaba mucho tiempo, noches enteras, era muy enviciante, pero con el tiempo ya no era tan frecuente por que actualmente el tiempo no deja, pero aun así lo sigo jugando.

¿Cómo empezó a jugar league of legends?

R: Lo conocí por un amigo que ya lo jugaba.

¿Ha generado vínculos sociales a través de este juego?

R: Sí, la verdad este juego da para que uno conozca gente de muchas partidas, en ciertas partidas yo encontraba gente muy buena de la que me hacía amigo, tengo un amigo que él vive en Perú y aparte del juego nos seguimos hablando vía Facebook y Skype, también un pelado con el que yo jugaba que es de Cúcuta y vino unas vacaciones a Villavicencio y salimos con él y todo como si nada. He conocido mucha gente en el juego que luego he conocido en la vida real y sí este juego ayuda mucho a lo que son las relaciones entre amigos porque da para eso y no solo el

juego si no las plataformas de redes sociales con la creación de grupos y comunidades para ayudar a la gente en el juego da para conocer nueva gente.

¿Cómo fue la comunicación con estas personas que conoció a través del juego?

R: La comunicación entre nosotros fue muy fácil porque nosotros ya habíamos hablado personalmente dentro de la plataforma entonces personalmente uno se adapta ya a como habla esa persona, es muy fácil y muy sencillo hablar con esta gente que juega este juego porque es muy fácil entendernos entre nosotros utilizando términos del juego por así decirlo.

¿Cómo es la comunicación dentro del juego?

R: La plataforma ofrece es mediante un chat escrito, pero al momento de jugar es muy difícil establecer una conversación larga, entonces si uno va escribir tiene que ser lo más conciso y concreto que se pueda, sí se usan códigos, algunos llegan a combinar palabras en español y en inglés por ejemplo algunos dicen : “No que farme rápido”, “no sea tan flamer” y como uno ya lleva tiempo jugando uno ya llega a entenderlo, cosa contraria que le pasa a la gente novata que llega, ahí se pierde la comunicación porque ellos empiezan a preguntar : “Venga parece ¿qué es farmear?” “¿qué me está diciendo” entonces al momento en que uno está jugando tiene que saber escoger muy bien las palabras que decir porque en el juego hay gente muy sensible o susceptible y se pueden enojar por lo que uno dice y se le tiran a uno el juego, y ya algunos pues cuando están jugando con otro amigo prefieren conectarse vía Skype y van hablando mientras van jugando.

¿Qué buena experiencia ha tenido dentro del juego?

R: Una mala experiencia como a mí y como a muchos nos has pasado, pues estamos en una partida definitiva y resulta que el jungla de nosotros no estaba jugando muy bien que digamos y tratamos de decirle que se armara con esto, que hiciera esto, fuimos muy sinceros y le dijimos que no estaba jugando bien, y pues a él no le gusto eso y empezó a insultarnos a decirnos que él jugaba como quisiera y se le diera la gana, entonces nosotros le dijimos que se calmará que no era para que se pusiera de esa forma y pues empezó a insultarnos a decirnos “Mancos, malos” a regalarse en la partida hasta que se desconectó, lo típico de los niños rata.

¿Qué buena experiencia ha tenido dentro del juego?

R: Recuerdo una vez que estábamos jugando, una partida normal, cuando uno de los jugadores de nuestro equipo dijo que tenía que abandonar porque en ese momento estaba peleando con su novia y ella le termino, entonces nosotros le empezamos a preguntar por qué era la pelea, él nos empezó a contar que la novia le decía que no tenía tiempo para ella por estar metido en el juego, entonces nosotros lo empezamos a aconsejar, que le bajara la frecuencia al juego, es decir, nos metimos mucho en el problema del tipo que olvidamos la partida y la perdimos pero nos dio igual, creo que el tipo no termino con la novia, no nos lo volvimos a encontrar pero creo que le fue bien.

¿Qué rol desempeña dentro del juego y por qué?

R: Desempeño el rol de Soporte, prefiero utilizar campeones tipo tanque, utilizó una leona, el soporte es el encargado de proteger al adc, el personaje que más daño hace en el juego, el encargado de crear escudos de proteger y curar a los demás jugadores, el soporte es el que más tiene que hacer pero también es el trabajo más desagradecido, porque por un error del soporte se

puede perder una partida y empiezan a insultarlo, me gusta este rol porque me gusta que las personas reconozcan el trabajo que uno hace, que le den las gracias a un soporte es más que suficiente para seguir con ese rol, me gusta mucho ayudar al equipo y crear estrategias.

¿Qué campeón utiliza y sus características?

R: La leona es un personaje femenino que viene de un lugar del mundo del juego llamado el monte Targon, ella tiene el poder del sol, tiene una espada y un escudo, no hace mucho daño, pero aporta mucha ayuda al equipo por los stun, es más o menos alta, tiene buena figura, pelo castaño.

Entrevista 4:

Jorge Orlando Gutiérrez, 30 años

Empleado Ciber Café

HORA: 05:07 pm

FECHA: 25/03/2017

¿Cuándo tiempo lleva jugando League of Legends?

R: 6 años o un poco más.

¿Cómo empezó a jugar league of Legends?

R: La verdad, yo jugaba otro juego online que se llamaba dota, lo descontinuaron, entonces miré a otro amigo jugando este juego y empecé a jugarlo.

¿Cuánto tiempo le dedica a este juego?

R cuando tenía tiempo 6 u 8 horas, ahorita si juego una vez por semana es mucho, pero sigo jugando.

¿Has generado algún vínculo social o ha hecho amigos dentro del juego?

R: La mayoría de mis amigos los conocí por este juego.

¿Cómo es la comunicación con estas personas?

R: Normal como cuando uno conoce a cualquier persona, incluso el tema de Lol llega a ser secundario.

¿Qué rol desempeña dentro del juego y por qué?

R: ADC, tirador, el que más daño hace en el juego.

¿Qué campeón te gusta más? ¿cómo es?

R: Twitch, una ratica que se vuelve invisible y es un cazador, es fácil de manejar.

¿Cómo es la comunicación en este juego?

R: Depende, si juego solo en la línea es poco, simplemente uno manda señales visuales, pero si es un local con un amigo pues ya no manda señales estas se mandan en el mapa.

Como experiencia positiva ¿Qué te ha dejado el juego?

R: Los amigos, la gente que juega esto es sencilla y agradable

¿Y una experiencia negativa?

R: En lo familiar, en el entorno social con la familia por la vagancia de estar jugando todo el tiempo.

Entrevista 5:

Jhonatan Lagos, 22 años

Estudiante Universitario, Ingeniería Civil, Unimeta.

HORA: 02:33 pm

FECHA: 20/03/2107

¿Cuánto tiempo lleva jugando League Of Legends?

R: 4 años, desde el 2013 empecé a jugar.

¿Qué lo incitó a jugar en esta plataforma?

R: Por un amigo que me invito a jugar, me quedo gustando el juego.

¿Ha generado algún vínculo social a través del juego?

R: Sí, varios,

¿Cómo ha sido esa experiencia de conocer gente a través del juego?

R: Bien, positiva, pues solo como son vínculos ahí del juego normal.

¿Cómo empezó usted la amistad con estas personas?

R: No pues vi que jugaba bien, entonces lo invité a jugar conmigo.

¿Qué rol suele desempeñar en el juego?

R: de adc

¿Qué campeón uso y qué características tiene este?

R: Wayne, y pues me gusta mucho su movilidad y es muy fácil de escapar con ella, físicamente es pequeñita, delgada, usa una ballesta, tiene el pelo medio largo, usa ropa apretada con una capa.

¿Ha participado en un torneo? ¿Cómo fue esa experiencia?

R: Agradable, el ambiente era solo de juegos fue una experiencia buena, participe con un grupo de amigos.

¿Cómo es la comunicación dentro de una partida?

R: En momentos es buena, en otros momentos nos dejamos llevar por el juego y no nos comunicamos mucho.

¿Qué herramientas comunicativas ofrece el juego?

R: Los pin, sistemas de alertas.

¿qué experiencias buenas le ha dejado el juego?

R: Los amigos, las amistades que se consiguen.

¿Qué experiencia negativa?

R: Mucho niño rata, gente que le va mal en la partida, entonces le da por dañarle la partida a los demás, además de esto los flamers que comienzan a tratar a la gente mal por el chat, no es agradable, lo desconcentra a uno tanta escribidera.

Entrevista 6:

Karen Tatiana Plazas Hernández, 20 años.

Estudiante de derecho en la Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá.

HORA: 07:24 PM

FECHA: 12/ 03/ 2017

¿Cuándo tiempo lleva jugando League of Legends?

R: 4 años

¿Cómo empezaste a jugar league of Legends?

R: Un amigo me lo mostró.

¿Has generado algún vínculo social o ha hecho amigos dentro del juego?

R: Bastantes amigos muchísimos, primero comenzamos hablando dentro del juego, luego nos agregamos a Skype o a Rycall y luego si a Facebook y hablar normal, con algunos me he conocido en persona.

¿Qué rol desempeña dentro del juego y por qué?

R: Se jugar de Suport, ADC, mix y algo de jungla, pero el que más me gusta es Support porque siento que es que colabora mas como el equipo.

¿Qué campeón te gusta más? ¿cómo es?

R: Soraca, es una support que cura, su función es curar a todo el equipo. Tiene como un cuerno un unicornio, es flaquita a mí se me hace que es muy linda, muy tierna.

¿Cómo es la comunicación en este juego?

R: Pues ya depende, porque hay gente muy grosera, o gente que se cree muy pro, es decir, “yo se jugar más que tú” entonces son muy groseros, pero hay otra gente que son muy “mira te voy a enseñar, estás haciendo mal esto, vamos a ayudarnos, como jugar en equipo”

¿Qué herramientas comunicativas presta la plataforma de League of Legends?

R: Solo el chat y también las señales.

¿Cómo ha sido la experiencia en este juego desde su condición femenina?

R: Pues tiene sus cosas buenas y cosas malas, más las malas, porque siempre tienden a ser groseros contigo por el hecho de ser mujer, son como “usted es vieja, es mujer, no sabe jugar váyase para la casa”, el típico insulto que todos usan con las mujeres, y las buenas pues que he podido conocer más mujeres.

Anteriormente, me dijo que también utiliza otras plataformas comunicativas para comunicarse con sus amigos mientras está jugando ¿Hablan de algo diferente al juego?

R: Sí, hablamos de la Universidad, de cómo nos va cada corte, como nos sentimos, en la vida sentimental casi no pregunto, pero si arreglamos salidas y eso.

Como experiencia positiva ¿Qué te ha dejado el juego?

R: Conocer gente, es como lo positivo que le veo.

¿Y una experiencia negativa?

R: El vicio, hubo un tiempo en que yo no salía ni con mi familia por estar ahí pegado.

Entrevista 7:

Santiago Cruz Cantor, 14 años.

Estudiante 9° grado colegio Juan Pablo II, Villavicencio.

HORA: 07:38 pm

FECHA: 10/03/2017

¿Cuánto tiempo lleva jugando League of Legends?

R. Yo llevo jugando League of Legends, 3, 4 años.

O sea ¿usted empezó cuando tenía 10 años a jugar?

R. Sí señor.

¿Qué lo incitó a jugar este juego online qué le llamo la atención del juego?

R. Me llamó la atención como se movían los personajes sus habilidades, sus animaciones y todo lo que tenían

¿Usted ha llegado a conocer a alguien a través del juego, a entablar una amistad?

R. Sí

¿Cómo ha sido esa experiencia?

R. Fue divertida, pues porque empezamos jugando una partida en el inicio del 2015 y nos tocó alguien malo en el equipo, entonces empezamos a jugar los 2, y nos ha ido mejor jugando los 2. Ahí empezamos a seguir jugando cuando podemos.

¿Cuánto tiempo le dedica a League of Legends cuando está libre?

R. Cuando tengo tiempo pues le dedico 4 o 5 horas maso menos, siempre y cuando no tenga nada que hacer.

¿Esas 5 horas siempre está inmerso en el juego con su amigo?

R. Cuando miro a mi amigo conectado sí, cuando no está también juego

¿Esas 5 horas así su amigo esté o no, siempre usted las va a jugar?

R. Si tengo el tiempo sí.

¿Cómo es la comunicación dentro del juego?

R. El chat

¿Los símbolos las alertas cómo son dentro del juego?

R. ¡Ehmm! Oprimiendo la tecla ALT y dando CLICK izquierdo.

¿Y eso qué me muestra qué le representa al otro jugador que está conmigo?

Que estoy en camino, que lo voy a ayudar que de pronto está en peligro y que algún enemigo desapareció.

¿Dentro del juego no ya conversaciones como tal son solo palabras claves?

R. No, hay conservaciones activando el chat, pero pues las alertas son mejores para que el equipo esté más pendiente.

¿Dentro de esas conversaciones solo se habla de estrategias del juego?

R. Si, son estrategias de juego para tener mejor control de él.

¿Usa algún tipo de programa como Skype, Raicall TeamSpeck?

R. No, solo por chat del juego.

¿Una experiencia positiva dentro del juego?

R. Cuando me hice una Pentakill.

¿Qué es una pentakill?

R. Matar al equipo enemigo un solo jugador.

¿Qué roll suele desempeñar dentro del juego? ¿Por qué?

R. Yo juego luchador, que va en la línea de top que es la línea de arriba. Porque a veces me siento mejor jugando solo porque es la línea en la que uno puede jugar solo.

¿Esa es la línea que más le gusta?

R. Sí.

¿Usted se identifica con ese personaje?

R. Sí, con ese personaje sí.

¿Cuál es el nombre del personaje con el que se identifica o el que más le gusta?

R. Riven.

¿Qué características tiene este campeón?

R. Tiene una espada, uhmm, tiene unas habilidades muy interesantes. La especial que pues la espada, ehm, los pedazos de la espada, no los tiene al inicio del juego, hasta activar la especial que se reconstruye la espada y gana más daño y cuando uno vuelve a oprimir la especial tira la hojas de la espada, la parte que se mejoró la espada las tira.

¿Físicamente el personaje cómo es?

R. Es una mujer y ella es, la exiliaron de su pueblo.

¿Qué es lo que más le molesta de la comunidad de League of Legends?

Los flamers porque uno puede estar jugando bien y ellos pueden ir mal o al revés uno va jugando mal porque ha tenido un mal día en el juego y eso, y lo empiezan a insultar a uno entonces eso es lo que más molesta.

¿Un flamer es un grosero dentro del juego?

R. Sí

¿De dónde es su amigo?

R. De Guatemala.

Entrevista 8:

Sergio Andrés Calderón, 24 años.

Ingeniero Electrónico, Asesorías Industriales Santa Fe.

HORA: 01:50 PM

FECHA: 20/03/2017

¿Cuánto tiempo lleva jugando League of Legends?

R: Aproximadamente 4 años.

¿Qué lo incitó a jugar este juego?

R: Yo jugaba DOTA 1, luego salió el DOTA 2 y todos se pasaron a ese juego, quedaba poca gente en el Dota 1 y mi computador no corría el Dota 2, entonces busque una plataforma parecida.

¿Ha generado algún vínculo social a través de esta plataforma?

R: Sí, varios, pues uno ya conocidos, otros conocidos por medio del juego, locales, nacionales, internacionales.

¿Cómo es la comunicación con estas personas?

R: Es una comunicación bien allegada, en las conversaciones no todo tiende al juego, uno se preocupa mutuamente entre las personas.

¿Qué rol suele desempeñar en el juego y por qué?

R: Jungla o como opcional ADC, pero jungla por la versatilidad del rol porque se puede mover por todo el mapa, va ayudando a diferentes líneas, es muy versátil no está dedicado estratégicamente a una sola posición.

¿Qué campeón le gusta más?

R: El kha'zix o la Diana, el casis por sus transformaciones y habilidades y la diana porque tiene la versatilidad de ser tanque

¿Qué características tiene el kha'zix y la Diana? ¿Cómo son?

R: Es muy semejante a un insecto, una cucaracha voladora, hace muchísimo daño, es invisible, salta. Y la diana si es una entrada fuerte, hace mucho daño también, lo que los diferencia es que uno es físico el otro es mágico, la diana tiene escudos, habilidades que se usan en combo.

Usted estuvo en torneos de este juego aquí en la ciudad de Villavicencio ¿cómo fue esa experiencia?

R: Fue una experiencia muy bacana, realmente pues uno que mantiene jugando en la casa o aprendió a jugar en el ciber con los amigos, ya jugar con público es totalmente diferente porque está la expectativa la emoción del momento, un premio final, derrotar a los mejores de la ciudad.

En su equipo, el que participo en el torneo ¿había gente que no conocía?

R: Había compañeros que ya se conocían de antes, hubo otros que ya se incluyeron hace poco, pero la práctica y entrenamiento nos hizo más unidos.

¿Cómo es la comunicación dentro del juego?

R: La comunicación, pues se utiliza casi siempre un VoiceChat, es una manera más efectiva, ya que el chat es más demorado o se pueda uno enredar en el teclado, entonces con un Voicechat es mucho más rápido, mucho más eficaz.

¿Qué herramientas comunicativas presta el juego dentro de la Partida?

R: Sistema de los pines, que es el sistema de alerta, que es mucho más rápido que escribir y pues ayuda bastante, ya que envía muchas señales que hacen que tus compañeros estén atentos.

También tiene un chat, pero no es muy eficaz la verdad, ya que la gente, ni lo lee, ni le presta cuidado ya que la gente se dedica a darle otro uso.

¿Qué experiencias negativas ha tenido en el juego?

R: La gente del servidor, tiende a ser muy tóxica, grosera, que se alteran de una manera muy fácil y tienden a dañar el objetivo del juego que son trolls etc.

¿Qué experiencia positiva?

R: Los amigos que se han hecho, las experiencias vividas, los torneos que se han ganado, las reuniones para jugar, el hecho gratificante de compartir un gusto con gente que tienen un ideal semejante.

Entrevista 9:

Juan Antonio Cristancho, 14 años.

Estudiante 9° grado en el Colegio La Salle, Villavicencio.

HORA: 07:49 pm

FECHA: 10/03/2017

¿Hace cuánto juega League of Legends?

R: Desde la season 3, 2013, 2014

¿Exactamente 4 años?

R: 4 años

¿Cuánto tiempo le dedica a este juego?

R: Diarias unas 2,3 depende.

¿Y los fines de semana?

R: Los fines de semana si le dedico más tiempo por ahí unas 5 horas.

¿Qué lo incito a jugar este juego?

R: No pues, yo lo conocí por mis primos y pues la verdad no tenía nada que hacer en la casa la verdad con eso me relajaba, me no sé hallaba algo como que hacer.

¿Dentro de este juego usted ha generado un vínculo social?

R: Dentro del juego sí.

¿Ahorita son amigos suyos?

R: Pues sí, la verdad sí.

¿Juega constantemente con ellos?

R: Sí.

¿Esta gente lo ha llevado a hablar a través de otras plataformas es decir Facebook, otras redes sociales?

R: Por Facebook, sí

¿La comunicación con ellos cómo es?

R: Bien, normal, como amigos.

¿Son de aquí de la región del país?

R: Hay algunos que son de afuera

¿Hablan de otras cosas que no sea el juego cuando hablar por Facebook?

Pues del juego normalmente y a veces pues nos contamos una que otra “pendejada”

¿Además de esto usted los ha llegado a conocer en el entorno off -line?

R: Sí, a unos, que, pues también estudiaban en mi colegio, pero eran de otros distintos grados y yo no me hablaba con ellos y gracias al juego ahora si nos llegamos a hablar y a conocer y así.

¿Cambia la comunicación cuando se ven en físico?

R: Amigos normales.

¿Así nunca se hayan visto y hablado?

R: Pues, normal.

¿Dentro del juego que roll suele desempeñar?

R: Pues es que lo que más juego yo es jungla. Pues me gusta.

¿Qué es la jungla?

R: Pues es el que hace las cosas en la jungla el que farmea la jungla y eso y pues el que apoya las líneas gankeando.

¿Por qué desempeña esta roll dentro del juego?

R: Porque me gusta apoyar a las líneas, me gusta jugar junglas asesinos o junglas tanques.

¿Ese es el roll que le gusta?

R: Sí es como el que más me gusta.

¿Se siente identificado con este personaje?

R: Sí, sí.

¿Qué característica tiene la jungla el personaje que usted juega?

R: Es alto, es un príncipe tiene una espada súper grande, que es como una lanza, cuando ultea deja levanta como la tierra y encierra a todos y pues me gusta ese personaje es lo que el que más me gusta del juego.

¿Cómo se llama ese personaje?

R: Jarvan IV

¿Qué es un gank?

R: Un gank es apoyar a la línea, o sea como que la jungla llegue a la línea y apoye a los de la línea para matar a los contrarios.

¿Qué experiencias ha tenido dentro de este juego, qué experiencia mala?

R: Lo malo del juego la gente, la comunicada, pues porque joden mucho, son un montón de chinitos jodiendo a toda hora. No eso se vuelve muy mamón jugar el juego. Antes jugaba mucho, ahora no, ya eso me ha bajado como las ganas.

¿Esta gente dificulta la comunicación dentro del juego?

R: Sí, demasiado. Pues porque se la pasan echándole la madre y eso, pues la quita las ganas a uno de jugar porque se supone que uno juega por diversión no porque le echen la madre.

¿Cómo es cuando juega con su grupo la comunicación?

R: Es buena, ahí normal recocha.

¿Cómo se hace entender que usted quiere hacer algo dentro del juego?

R: No pues normal, venga, venga me ayuda marica, venga en serio, algo así.

¿Usa algún programa con sus amigos, TeamSpeak, Raicall?

R: CurseVoice.

¿Eso es para comunicarse solo cuando usted juega solo con su grupo?

R: Sí.

¿Una experiencia buena del juego?

R: Pues, experiencia buena, pues cuando uno se hace una play, o cuando uno se hace un penta.

Entrevista 10:

Rafael Antonio Irreño Reina, 24 años

Recepcionista Residencial.

HORA: 08:15 PM

FECHA: 12/03/2017

¿Cuánto tiempo lleva jugando League of Legends?

R. Llevo jugando League of Legends desde el año 2011 hasta el año actual.

¿Cuánto tiempo le dedica usted a este juego?

R. Anteriormente le dedicaba entre aproximadamente 3 a 5 horas, ahorita ya si le dedico media hora es mucho.

¿Por el trabajo?

R. Sí señor.

¿Pero no lo ha dejado de jugar?

R. No señor.

¿Qué lo incitó a jugar?

La verdad por medio de un amigo, yo me la pasaba con él y lo veía jugar, desde ahí pues a crear como curiosidad sobre el juego y pues desde ahí empecé a jugar.

¿Ha generado vínculos sociales o ha hecho amigos a través del juego?

R. Sí señor.

¿Se comunica con ellos a través de otras plataformas?

R. ¡Eh! WhatsApp y Facebook.

¿La comunicación con ellos cómo es?

R. Buena, es como hablar con cualquiera de mis amigos común y corriente a los cuales conozco personalmente.

¿Hablan del juego o además hablan e otras cosas?

R. Hablamos de todo, no solamente del juego.

¿Los ha llegado a conocer en persona?

R. Sí señor.

¿Todos son de acá del país o la región?

R. Algunos, la mayoría son de acá de Villavicencio, pero también hay de otros países o de otras ciudades.

¿Cómo es la comunicación con esta gente que está por fuera del país a la hora de hablar con ellos, hablan de otros temas además del juego?

R. Claro, hablamos de cosas como que hicimos en el día pues aparte de lo que jugamos, ehmm, como nos fue si, ehmm, que tal estamos que hicimos, si comimos hablamos de absolutamente todo.

¿Cuándo conoció a las personas que solo conocía por el juego ya en físico, todo fue netamente normal?

R. Exacto sí señor, es exactamente igual.

¿Y las conversaciones?

R. Igual

¿Qué roll suele desempeñar usted dentro de este juego?

R. Ehmm, normalmente juego de ADC, tirador o de soporte. Qué es ambos van en la misma línea que es la línea de BOT. El ADC es el daño físico, como se dice, el CARRY, y el Soporte es como el ayudante del equipo.

¿Qué es el CARRY?

R. El CARRY, es pues, es el encargado de proporcionar la mayor cantidad de daño físico a los oponentes para bajarles la vida o su caso normal asesinarlos.

¿Es el roll que más le gusta dentro del juego?

R. Sí señor.

¿Qué características tiene este campeón?

R. Pues la verdad no tengo, así como un personaje favorito, pero si pudiera sería un hombre moreno con unas pistolas duales, el nombre de ese personaje es Lucían, trae un traje blanco una, como es que se dice gabardina blanca, con un pantalón y ya.

¿Se siente identificado con este personaje?

R. Identificado, identificado como tal no, pero si es el campeón que más me gusta.

¿Cómo es la comunicación con los demás jugadores en línea, de jugador a jugador?

R. De las dos formas de jugador a jugador dentro del equipo, como los del equipo enemigo.

¿La comunicación es fluida es constante?

R. No siempre la mayoría de veces por señales ya que el juego tiene implementada señales de cuidado, o de que del enemigo desapareció o ya voy, la mayoría de veces es por señales. Desgraciadamente cuando se habla muchas veces se habla es para insultar entonces no es muy, muy agradable la verdad.

¿Cómo qué clase de insultos podemos encontrar en este juego?

R. De todo, la verdad de todo.

¿Dificulta esto la jugabilidad?

R. La dificultad si nos ponemos a, o sea si lo colocamos en una escala del 1 al 10 yo le colocaría un 6.

¿Una experiencia positiva dentro del juego? ¿Qué ha aprendido usted dentro el juego?

R. Pues lo único bueno y positivo de ese juego es a saber manejar la ira o el mal genio ya que esa gente es demasiado, pues como en todo juego encuentra niños encuentra, y la actitud es demasiado estresante.

¿Qué genera la ira dentro del juego?

R. Ehh, de las mismas acciones dentro del juego como tal ehh por ejemplo me han tocado cuando voy soporte ADC, tiradores de que por error uno le roba un creep un minion o campeón un asesinato y de una vez comienzan a insultar, ehm se emputan perdón la expresión y comienzan a troleear, comienzan a regalarse se quedan en base, dejan de jugar.

¿Una experiencia negativa?

R. Lo mismo la comunidad como tal la forma de actuar.

¿La comunicación podría ser mala en este sentido como la utilizan?

R. Sí señor.

Entrevista 11:

Sara Bustamante Abril, 20 Años

Estudiante de Química de la Universidad Nacional, Bogotá.

HORA: 12:58 PM

FECHA: 11/03/2017

¿Cuánto tiempo lleva jugando League of Legends?

R. Yo llevo jugando prácticamente 2 años en los cuales no llevo jugando continuamente, pero son dos años que llevo en el juego.

¿Cuánto tiempo le dedica al juego cuando tiene tiempo libre?

R. Le dedico por lo menos unas 6 horas, que son maso menos 6 o 7 partidas, ya después me canso me aburro.

¿A raíz de qué empezó a jugar League of Legends?

R. Bueno, a raíz de que conocí una persona que actualmente es mi pareja, a partir de eso él me enseñó a jugar. Él jugaba entonces explico cómo jugar. Sin embargo, yo ya tenía pues conocimiento de cómo era el juego porque yo había jugado pues DOTA juegos parecidos en cuanto a la estrategia y todo eso, entonces lo que me enseñó fue algo básico, ahí empecé a jugar así hace 2 años.

¿Ha generado algún vínculo social o ha hecho algún amigo a través del juego?

R. Sí, he hecho bastantes amigos más que todo por medio de mi pareja ya que él conoce mucha gente de Venezuela y de varios lugares de Latinoamérica, entonces pues sí, he conocido

me hecho amiga también de ellos, de gente de Argentina. Aquí en Colombia me he hecho amiga de un chico que estudia yo mismo que yo estudio, pero pues en otra sede que es en Medellín y otros en Bogotá. Si he hecho varios amigos más que todo hombres.

¿Tiene agregada alguna de estas personas en sus redes sociales?

R. No, no yo en el juego manejo como un anonimato por decirlo así, entonces pues no me gusta tampoco compartir pues mi Facebook o el WhatsApp, no. De pronto al compañero que estudia lo mismo, pues porque se puede hablar de otra cosa que no sea el juego, entonces él si tiene mi Facebook y el WhatsApp.

¿Qué rol suele desempeñar en el juego? ¿Por qué?

R. Bueno, suelo desempeñar el rol de support. Porque, pues support en inglés es apoyo, es ayuda entonces es el que ayuda el equipo en las situaciones más apretadas dentro de la partida por así decirlo. Este es el rol que más juego.

¿Es porque le gusta o por que le toca?

R. Es que con el grupo de amigos con los que juego frecuentemente ellos ya tiene su rol pues seleccionado entonces a mí me dejan el que sobra. Yo tengo dos roles que me gustan y pues a mí me da igual si voy support o si voy el otro rol que em gusta jugar y pues casi siempre el rol que no le gusta jugar a la gente es ese el de support por lo que dicen que es aburrido, que solamente es curar y eso, pues a mí no me molesta ni incomoda y lo juego.

¿Qué rol le gusta más?

R. El que más me gusta es el ADC que es “attack damage carry” algo así como el que lleva el daño y pues el que aporta el daño al equipo. Entonces me gusta porque es un poco más emocionante que jugar support y aparte por se caracterizan por atacar de lejos, o sea no cuerpo a cuerpo si no a distancia, usando pistola, arcos, francotiradoras armas así y eso me es lo que me llama la atención.

¿Cómo se llama ese campeón que le gusta a usted y qué características tiene?

R. El campeón que más me gusta es un AD CARRY, se llama Miss Fortune, a mí me gusta bastante porque ella es, o sea me gusta el concepto de lo que es la muñeca lo que es ella, entre otras cosas es una mujer que es muy linda, muy sensual tiene el pelo rojo, es voluptuosa, o sea es muy bonita. El concepto que ella maneja es como del amor de la sensualidad, pero a la vez es así como malévolas, dispara y tiene mucho ataque, pega durísimo, entonces me gusta el concepto de lo que es la muñeca.

¿Cómo es la comunicación en el juego y qué herramientas presta el juego para comunicarse?

R. El juego me parece que no tiene muchas herramientas como por decir otro juego por ejemplo como el DOTA que tiene sistema de chat por voz dentro del juego y eso. Pero es presta básicamente el chat virtual en el cuál uno puede estar dialogando o conversando con gente de la partida, o sea de la misma partida que uno está jugando, puede estar diciéndose cosas, digamos alertas o cosas así. También se puede estar chateando con gente que no está jugando por medio del chat de amigos. En el juego se manejan digamos alertas pues como para, como el mismo lo dice alertar al compañero o al amigo de posibles peligros o cuando los enemigos no están en

determinado lugar, también para pedir ayuda en caso dado. Entonces esos son maso menos los que utiliza el juego.

¿Hace uso de algún tipo de programa externo para comunicarse como Skype, Raicall, TeamSpeak o Curse?

R. Sí, como yo vivo lejos en este momento de las personas con las que juego siempre entonces pues utilizo más que todo RaidCall que es un programa pues de chat de voz y ese me gusta porque no están pesado de pronto como Skype y es una comunicación fluida y no me pone lento el pc o me interfiere en el juego.

¿Una Experiencia positiva del juego?

R. De pronto que me relaja no sé, me gusta jugarlo, pues la experiencia positiva como le decía vivo lejos de la gente con la que juego entonces me divierto y hago la distancia más corta con ellos por medio del juego.

¿Cómo ha sido su experiencia en el juego desde su condición de mujer?

R. En este aspecto hay experiencias positivas y negativas eso sí, pero en experiencia positiva digamos que yo como mujer cuando juego sola, me dejan el rol que yo quiera porque cuando juego sola me gusta jugar más ADC que Support, y pues yo pido la línea que quiero y el rol mencionado que soy mujer, y pues pido que por favor me dejen ir lo que quiero y me dejan. Que sea mujer les llama la atención a esas personas pues creo que casi el no sé el 80% son hombres y pues decirles que soy mujer no sé qué les provoca, pero pues me dejan el rol que quiero. El caballerismo lo deja. Y pues esa es la experiencia positiva y pues también puedo cometer algunos errores cosas así.

La negativa es que no faltan los machistas o los de comentarios pesados y dicen que, por ser mujer no tengo manos, no tengo mente o cosas así y eso es fastidioso. Yo no le presto mucha atención me da igual si. Pero en la comunidad también hay mucha gente “flamer, flamer” en el juego es gente que es muy grosera, muy alzada, muy impaciente, digamos que uno llega a cometer un error y ellos de una van botando las palabras la grosería, los insultos. Pero el juego tiene mecanismo para hacer que una persona así no vuelva a jugar, estás son repórtalos, denunciarlos ante la comunidad RIOT que son las autoridades en el juego. Como experiencia negativa es prácticamente eso, como el rechazo simplemente por ser mujer y el rechazo a que no pueda coger línea que quiero porque piensan que soy mala por ser mujer.

Entrevista 12:

David Reina, 14 años

Estudiante 11° grado del colegio Juan Pablo II, Villavicencio.

HORA: 12:24 pm

FECHA: 12/03/2017

¿Cuánto tiempo lleva jugando League of Legends?

R. Yo llevo jugando 3 años.

¿Qué lo incitó a jugar este juego?

R. Empecé a jugar por la influencia de mi hermano, aunque yo el juego ya lo conocía desde hace como un año por un grupo que hace covers en Youtube.

¿Ha generado algún vínculo social o ha hecho amigos a través de este juego?

R. Bastantes, conocí mucha gente que vive y estudia en el mismo colegio que yo que antes no conocía, pero conocí gracias al juego.

¿Cómo es la comunicación con estas personas cuando se ven en persona, solo se habla del juego o aparte también hablan de otras cosas?

R. Tenemos bastantes temas de que hablar a parte de lo del juego.

¿Qué rol suele desempeñar en el juego? ¿Por qué?

R. Mid laner que es un rol que me gustó desde el inicio, fue el primer rol que conocí y me quedé con él.

¿Qué rol secundario suele usar?

R. El jungla.

¿Cómo se llama el campeón que a usted me más le gusta? ¿Por qué?

R. Annie, porque es un campeón completo, con bastante daño.

¿Qué características tiene este personaje?

R. Es un mago, hace mucho daño, sus habilidades tienen bajo reusó.

¿Cómo es ese personaje físicamente?

R. Es una niña de estatura media con un aspecto de una niña de su edad además porta un peluche.

¿Cómo es la comunicación en este juego?

R. Es buena, pero tiene algunos percances en toxicidad entre la comunidad.

¿Qué es toxicidad?

R. Dentro de la comunicación se encuentran conflictos y discusiones verbales con palabras bastante fuertes.

¿Qué herramientas comunicativas presta el juego?

R. El juego contiene un chat entre amigos dentro de la partida y otro que es como un Messenger para hablar con los amigos que ya ha hecho en el juego.

¿Usa algún programa externo para comunicarse con sus amigos como Railcal, TeamSpeak?

R. No el Raicall ni el TeamSpeak, pero si el Skype

¿Una experiencia positiva que le haya dejado el juego?

R. Conocer nuevas personas, relacionarse con las personas que uno ya conoce de una forma diferente, hacer algo fuera de la rutina.

¿Una experiencia negativa?

R. Dentro del juego la agresividad de la comunidad y el uso de groserías constantes.

Entrevista 13:

Harold Santiago Molina Solano, 26 años

Estudiante universitario de Ingeniería Ambiental. Unimeta

Hora: 4:30

Fecha: 19/03/2007

¿cuánto tiempo lleva jugando League of Legends?

R. Maso menos como 5 años. Pero no seguidos ni constantes más que todo periódicamente.

¿cómo conoció este juego?

R. Por un amigo, estábamos en un café internet llamado Shotmail cerca donde vivía antes, en ese lugar nos reuníamos prácticamente todos y pues un amigo llegó con esa novedad de ese juego. Nosotros siempre jugábamos otro tipo de juego, uno parecido un MOBA.

¿Mediante este juego ha generado vínculos sociales?

R. La mayoría de los que asistíamos a ese café Internet pues empezamos a jugar ese juego, sin embargo, nosotros también jugábamos otro juego parecido entonces hubo unos amigos de ahí de ese juego que eran de otros países y se pasaron jugar ese y pues seguimos entre todo jugando League Of Legends.

¿Dentro del juego generó vínculos sociales con otras personas aparte de las del café?

R. Sí claro.

¿Cómo es la comunicación dentro del juego?

R. El juego como tal no trae un medio de comunicación, entonces ahí ya se usan programas alternativos, como RaidCall, TeamSpeak en ocasiones el Skype.

¿La plataforma no cuenta con un chat o un sistema para comunicarse?

R. Pues un chat, solo lo que es la parte escrita, pero como un chat de voz, no, entonces no hay una buena comunicación. Entonces ese chat dificulta mucho las partidas porque uno se demora mucho escribiendo, entonces es mucho más fácil buscar una comunicación de voz.

¿Una experiencia positiva del juego?

R. Diversión más que todo y compartir con los amigos, como para descansar de todo rutinario del día.

¿Una experiencia negativa?

R. Perder juegos más que todo o exaltarse, ponerse de mal humor, de malgenio y tener malos ratos por culpa de otras personas e incluso por fallas de uno.

¿Qué roll es el que más le gusta?

R. En un tiempo jugaba mucho support porque me parecía algo esencial y me gustaba mucho un campeón que se llama el Thresh y el Alistar porque son tanques. Pero eso cansé de jugar support, porque uno se da cuenta que es muy difícil subir de ligas.

¿Cómo se llama el campeón que le gusta más?

R. Ahorita estoy jugando mucho con la Vayne, pero no hartó de calidad si no de tiempo, pero pues la practico mucho porque me gusta seguido de Lucían.

¿Nos podría describir a la Vayne?

R. La Vayne es un campeón que puede ganar solo en un juego tardío “Late game” en eso de llegar a los cuarenta o cincuenta minutos. La dinámica de ella es que un “Early game” un juego temprano es muy débil dado el poco daño que hace y por la distancia a la que ella golpea a los demás.

NARRATIVAS

NARRATIVA 1: Edson Fabián Pinzón

NARRATIVA 2: Karen Tatiana Plazas Hernández

NARRATIVA 3: Sara Bustamante Abril

NARRATIVA 4: Alexander Cruz Cantor

NARRATIVA 5: Rafael Antonio Irreño Reina

Narrativa 1

Edson Fabián Pinzón 24 años

Estudiante Universitario de Comunicación Social Y periodismo- Uniminuto.

¿Cuándo tiempo lleva jugando League of Legends?

R: La verdad unos 5 años aproximadamente, al principio le dedicaba mucho tiempo, noches enteras, era muy enviciante, pero con el tiempo ya no era tan frecuente por que actualmente el tiempo no deja, pero aun así lo sigo jugando.

¿Cómo empezó a jugar league of legends?

R: Lo conocí por un amigo que ya lo jugaba.

¿Ha generado vínculos sociales a través de este juego?

R: Sí, la verdad este juego da para que uno conozca gente de muchas partidas, en ciertas partidas yo encontraba gente muy buena de la que me hacía amigo, tengo un amigo que él vive en Perú y aparte del juego nos seguimos hablando vía Facebooky Skype, también un pelado con el que yo jugaba que es de Cúcuta y vino unas vacaciones a villavo y salimos con él y todo como si nada. He conocido mucha gente en el juego que luego he conocido en la vida real y sí este juego ayuda mucho a lo que son las relaciones entre amigos porque da para eso y no solo el juego si no las plataformas de redes sociales con la creación de grupos y comunidades para ayudar a la gente en el juego da para conocer nueva gente.

¿Cómo fue la comunicación con estas personas que conoció a través del juego?

R: La comunicación entre nosotros fue muy fácil porque nosotros ya habíamos hablado personalmente dentro de la plataforma entonces personalmente uno se adapta ya a como habla esa persona, es muy fácil y muy sencillo hablar con esta gente que juega este juego porque es muy fácil entendernos entre nosotros utilizando términos del juego por así decirlo.

¿Cómo es la comunicación dentro del juego?

R: La plataforma ofrece es mediante un chat escrito, pero al momento de jugar es muy difícil establecer una conversación larga, entonces si uno va escribir tiene uno que ser lo más conciso y concreto que se pueda, sí se usan códigos, algunos llegan a combinar palabras en español y en inglés por ejemplo algunos dicen : “No que farme rápido”, “no sea tan flamer” y

como uno ya lleva tiempo jugando uno ya llega a entenderlo, cosa contraria que le pasa a la gente novata que llega, ahí se pierde la comunicación porque ellos empiezan a preguntar : “Venga parce ¿qué es farmear?” “¿qué me está diciendo” entonces al momento en que uno está jugando tiene que saber escoger muy bien las palabras que decir porque en el juego hay gente muy sensible o susceptible y se pueden enojar por lo que uno dice y se le tiran a uno el juego, y ya algunos pues cuando están jugando con otro amigo prefieren conectarse vía Skype y van hablando mientras van jugando.

¿Qué buena experiencia ha tenido dentro del juego?

R: Una mala experiencia como a mí y como a muchos nos has pasado, pues estamos en una partida definitiva y resulta que el jungla de nosotros no estaba jugando muy bien que digamos y tratamos de decirle que se armara con esto, que hiciera esto, fuimos muy sinceros y le dijimos que no estaba jugando bien, y pues a él no le gusto eso y empezó a insultarnos a decirnos que él jugaba como quisiera y se le diera la gana, entonces nosotros le dijimos que se calmará que no era para que se pusiera de esa forma y pues empezó a insultarnos a decirnos “Mancos, malos” a regalarse en la partida hasta que se desconectó, lo típico de los niños rata.

¿Qué buena experiencia ha tenido dentro del juego?

R: Recuerdo una vez que estábamos jugando, una partida normal, cuando uno de los jugadores de nuestro equipo dijo que tenía que abandonar porque en ese momento estaba peleando con su novia y ella le termino, entonces nosotros le empezamos a preguntar por qué era la pelea, él nos empezó a contar que la novia le decía que no tenía tiempo para ella por estar metido en el juego, entonces nosotros lo empezamos a aconsejar, que le bajara la frecuencia al juego, es decir, nos metimos mucho en el problema del tipo que olvidamos la partida y la

perdimos pero nos dio igual, creo que el tipo no termino con la novia, no nos lo volvimos a encontrar pero creo que le fue bien.

¿Qué rol desempeña dentro del juego y por qué?

R: Desempeño el rol de Soporte, prefiero utilizar campeones tipo tanque, utilizó una leona, el soporte es el encargado de proteger al adc, el personaje que más daño hace en el juego, el encargado de crear escudos de proteger y curar a los demás jugadores, el soporte es el que más tiene que hacer pero también es el trabajo más desagradecido, porque por un error del soporte se puede perder una partida y empiezan a insultarlo, me gusta este rol porque me gusta que las personas reconozcan el trabajo que uno hace, que le den las gracias a un soporte es más que suficiente para seguir con ese rol, me gusta mucho ayudar al equipo y crear estrategias.

¿Qué campeón utiliza y sus características?

R: La leona es un personaje femenino que viene de un lugar del mundo del juego llamado el monte Targon, ella tiene el poder del sol, tiene una espada y un escudo, no hace mucho daño, pero aporta mucha ayuda al equipo por los stun, es más o menos alta, tiene buena figura, pelo castaño.

Narrativa 2

Karen Tatiana Plazas Hernández, 20 años

Estudiante de Derecho, Universidad Militar Nueva Granada, Bogotá.

¿Cómo fue su primera interacción con la interfaz de la plataforma de League of Legends, es fácil de manejar es práctica?

R: Si, en la parte inferior se la pantalla, existe algo que es como un chat, ahí están como las personas con las que quieres hablar. Maso menos así es la plataforma, tú eliges con quien vas a hablar, pues obviamente son amigos que conociste en alguna partida entonces ya como que la interacción es diferente, es como hablar con alguien en Facebook.

¿Es fácil de usar para alguien que nunca haya usado este tipo de plataforma?

R. Realmente es muy fácil de usar porque realmente no hay un tutorial que te diga, de tal forma utilizas el chat, de tal forma entras a partida, de tal forma haces amigos, no simplemente se entiende.

¿Cómo fueron los primeros acercamientos comunicativos con personas del juego?

R. Cuando inicie en el juego, yo me equivoque de servidor y empecé jugando en Latino América del Sur, entonces la interacción con las demás personas fue muy difícil porque pues realmente entre chilenos y argentinos hay como un odio irracional entonces no podías hablar realmente bien con los otros jugadores, porque siempre era pelea, pelea. Entonces ya cuando me cambie a Latino América del Norte ya era como chicos yo voy top, yo voy support, yo voy mid, no sé esa era como la primera interacción, y ellos te empezaban a decir cómo no, estas embarrándola en esto, tienes que arreglar tal cosa, yo te ayudo, o no sé vamos a hacer una “Team Fight” cosas así.

¿Con alguno de estas personas lograste hacer un vínculo social?

R. Sí, tengo varios amigos ya de hace como 4 años con los que todavía me hablo, hay unos que obviamente como dentro del juego me envían el regalo de cumpleaños que te felicitan como que siempre están ahí. Hay un mexicano que se llama Daniel con el que empecé a jugar hace 3 años los 2 éramos inexpertos y empezamos como a subir de nivel juntos y creamos un vínculo muy fuerte ya como que sabemos la vida del otro, sabemos que está haciendo, que está estudiando.

Inicialmente esto fue mediante la plataforma luego de esto ¿se agregaron a redes sociales?

R. Fue al mes como de empezar a jugar que ya nos agregamos como a Facenbook, Skype y empezamos a preguntarnos como de la vida del otro ya era más personal.

¿Cómo fue conocerse dentro del juego?

R. Fue como en una partida que “Trolleamos” que dijimos como, no, todos vamos Support y eso nos salió bien, nos reímos, seguimos jugando ese día, pero ya por Skype duramos, así como un mes, y ese mes nos agregamos a Facebook, pero más que todo fue como volcoteando el juego.

¿Aún habla con él? ¿juegan todavía?

R. Sí. Y ya no jugamos porque como hora trabajo y estudio no me da como el tiempo.

¿Cómo planea partidas individuales y cooperativas?

R. Existe un grupo llamado LOL Colombia, ahí tú escribes no sé, voy a jugar una partida en 20 minutos quién se anota, voy a jugar un “Aram” o una clasificatoria, necesito dúo. Entonces tu escribes y te preguntan ¿cómo de que liga eres? Y te ponen sus “Nicknames” y tú los agregas. Yo por ejemplo ayer escribí en mi muro de Facebook que ¿Quién quería jugar una de lol? Entonces ahí me escribieron personas que yo no tenía agregadas, me pusieron sus “Nicknames” y con ellos jugué. Básicamente es así de fácil.

¿Con amigos que ya conoce cómo se planea?

R. A ellos como los tengo ya agregados en lol, entonces es más fácil porque los veo conectados y veo que están fuera de partida, entonces les escribo jugamos una normal, clasificatoria o aram, entonces ellos eligen.

¿Se han reunido alguna vez en una casa o lugar?

R. Sí, hay un cybert en la Esperanza en el que tú preguntas, quiénes están allá, hay pc´s disponibles, entonces uno se encuentra con los amigos. Yo conozco casi a todos los de ese cybert y ahí organizamos partidas, o se arman los llamados “fogueos” que es básicamente jugar 5 contra 5 en el mismo local.

¿Cómo es la experiencia comunicativa cuando juegan al tiempo y reunidos en un mismo espacio?

R. Como estamos en un ambiente en el que todos nos conocemos en físico empiezan a hablar muy coloquial, como usted es un manco, por qué hace eso, le van a caer por atrás, pille el mapa. A veces se amontan atrás de uno a gritarle y a meterle más presión a la cosa como para que la embarre o haga bien las cosas.

¿Lo hacen a viva voz o por medio de algún programa?

R. Cuando estamos juntos no usamos ningún tipo de programa para comunicarnos, es hablando o empujando como molestándolo y hace que la comunicación sea más fluida.

¿Cómo es la interacción en las comunidades virtuales como LOL Colombia?

R. En LOL Colombia la ellos suben como la información de torneos, arman reuniones, más que todo esa es en Bogotá, entonces el año pasado armaron una reunión para volar cometa y era como un concurso, entonces el que ganara le daban un premio dentro del juego. Entonces hacen concursos, hacen fogueos también, publican los Stream qué hacen algunas personas. Se reúnen mucho ellos quieren es como integrar a las personas y pues obviamente no falta el que todo lo ve malo. También suben información de cómo armar ciertos campeones, avisan cuando van a haber cambios dentro del juego, otros se ofrecen para subirte tu cuenta, esto es ilegal. También comparten gente que hace Cosplays, entonces es más que todo eso.

¿Cómo participa usted?

R. Cuando participo es como para armar partidas. Alguna vez participe como en un Stream porque estaba en el equipo de la persona que estaba haciéndolo. Dentro del Stream obviamente se escuchaba como gritaba y flameaba.

¿Participa de los conflictos que se genera en esta plataforma?

R. Depende, porque cuando tú vas bien el juego siendo mujer algunos empiezan a flamearte por ser mujer, a veces se meten mucho como decirlo al “rancho” y ya como que a uno se le salta el mal genio y responde. Ayer me paso que estaba jugando y la embarré una vez y empezaron a decirme como tu lugar es en la cocina, me trataron mal y pues ya uno responde y pues estuve a punto de salirme del juego, pero pues no. Obvio no siempre contesto es a veces.

¿Ha iniciado alguna vez un conflicto?

R. Una vez lo hice, bueno varias, porque hay gente que ya se pasa y pues duele cuando es una partida de clasificatoria. Porque a mí me paso que era final de temporada ya para subir como de liga y era la última partida para saber si subía o me quedaba ahí y un man llegó y dijo “no mi novia me terminó y entonces voy a trollear, me importa nada lo que ustedes les pase” Entonces fue un personaje Teemo full AD y eso no sirve, nos hizo perder y obviamente se merecía un flameo, y nos es que uno quiera, es que hay gente que solo quiere arruinar la experiencia del juego.

¿Cuál es tu rutina offline?

R. Voy al trabajo en horario de la mañana y pues de ahí salgo a la universidad me queda más o menos a 9 calles del trabajo y en la U hasta las 9 de la noche cuando hay como un hueco o un descanso, pues salgo y hablo con gente y pues normalmente en mi universidad siempre hay algo que hacer, porque llevan artistas o hay actividades, entonces a veces me integro.

¿Su círculo social no solo es con gente que tiene afinidad con el juego?

R. Realmente casi siempre me relaciono con gente que juega lol, entonces del 100% de amigos que tengo hay un 50/50.

¿Con los amigos que usted juega cree que este juego ayuda a fortalecer la amistad?

R. Sí, lo que digo es que con los que ya me hablaba y supe después que jugaban fue un poco más chévere porque ya uno tiene mayor confianza de decir cosas, y pues entre amigos existe un flameo entre amigos, pero no es con ánimo de ofender es como para molestar y reírse dentro del mismo grupo con cosas como “-usted no tiene manos. -Pero es que la mano se la robe a usted” y eso fortalece el lazo de amistad y pues uno ya tiene de que hablar a parte del estudio o el trabajo.

Narrativa 3

Sara Bustamente Abril, 20 años

Estudiante universitaria de Química en la Universidad Nacional.

¿Cómo fue su interacción con la interfaz de la plataforma LOL?

R. Mi primera interacción con la plataforma fue buena, porque la interfaz del juego es demasiado dinámica, o sea es muy fácil uno solo debe crear una cuenta, bueno con la password con la contraseña entrar. Entonces pues yo ya sabía cómo era todo ese cuento de crear una cuenta, de hacer el loguin de hacer todo eso entonces pues fue fácil, fue nomas descargar el juego crear la

cuenta y ya ingresar, ya dentro de él las cosas ya son más fáciles aún porque es muy sencillo crear una partida, es todo tan dinámico y tan bien organizado que en ocasiones hace que sea muy simple.

¿Se podría decir que si alguien que no ha jugado nunca este juego puede entender muy fácil la plataforma?

R. Sí, o sea fácil porque están los botones esenciales, el de jugar, el amigo, chat todas esas cosas sí, y pues eso lo hace muy fácil. De pronto otros juegos como Dota tienen una interfaz mucho más compleja, pero no el juego si es bueno y sencillo de entender.

¿Cómo fueron los primeros acercamientos comunicativos con las demás personas dentro del juego?

R. Bueno, pues primero que todo, cuando yo empiezo una partida nunca digo que soy mujer, eso es algo que hay que aclarar, yo no nunca digo “Hola soy chica” no para nada o sea común y corriente entro al juego como todo el mundo. Ya los acercamientos que he tenido con la gente, con algunos amigos ha sido precisamente porque en el juego nos hemos desempeñado bien sí, entonces digamos él juega de un rol yo juego del otro y en esa partida nos fue muy bien, o sea nos divertimos fue chévere, entonces al momento de volver a jugar ya digamos el me da “party” que es o sea como la invitación otra vez a otra partida para seguir jugado juntos, entonces yo la acepto y hemos jugado, ya cuando hemos jugado bastantes partidas pues nos empezamos a conocer más y nos preguntamos cosas como ¿qué hace? ¿dónde vive? Todas esas cosas, entonces es cuando digo ya bueno, les comento que soy chica que estudio, que vivo en tal lado y todo eso, y pues ya él me cuenta cosas de él. Obviamente uno de mujer tiene que ser como muy discreta.

Ya después de eso ¿Se agregan a redes sociales, o solo es en la plataforma?

R. No, o sea yo para que yo de mi Facebook, o mis redes sociales en el juego es muy difícil y por eso precisamente no tengo vinculado nada con nada, si, por eso mismo es como para evitar muchas cosas porque en esa comunidad hay gente muy buena y también hay gente demasiado mala.

¿La plataforma se presta para ese tipo de comunicación con otra persona que no sea solo hablar del juego?

R. Sí, es que uno tiene un chat personal y un chat en la partida, si, tu entras al juego, entras a la partida, ya inmediatamente se arma un chat entra las diez personas, que son las que están en esa partida jugando, en ese chat tú puedes hablar lo que se te dé la gana, hasta insultos, lo que sea. Obviamente LOL tiene como prohibidas las malas palabras, así, no sé decir mierda, o cosas así, entonces si tú las escribes de una vez se te forman asteriscos, y se censura, pero en general el chat personal es cuando uno ya agrega amigos o a la persona y todo eso y ya pueden hablar como más privado, pero todo es en el juego. Entonces ya cuando he hablado mucho tiempo con una persona se genera una confianza, entonces ahí si de pronto puedo dar mi Facebook o algo así, para ver quién es, pero bueno Facebook no es siempre confiable.

Ya después de que hay una confianza ¿cómo es esa transición comunicativa que ya no es netamente del juego?

R. Pues es como una empatía, de que ¡Uy! Juega bien que chévere, bacano jugar con él, o sea es básicamente eso. Luego pues uno se empieza a hablar y todo eso, ya cuando uno siente una empatía con alguien quiere seguir charlando como amigo de X o Y cosa. Yo por ejemplo tengo un amigo en Medellín con el que paso eso, estábamos en una partida todo súper, la pasamos bien, no reímos, y pues él no sabía que yo era chica, todo común y corriente, ya después nos agregamos al

chat personal, seguimos hablado y pues da la casualidad que él estudia lo mismo que yo, sí, pero en otra universidad, o bueno parecido a lo que yo estudio, entonces ya como que el tema del juego quedó a un lado y empezamos a hablar de otras cosas, ya de la carrera, de la vida, de la vida de nosotros por decirlo así, y pues generamos una confianza y una empatía que ahorita yo lo tengo en WhatsApp y todo, y ya llevamos hablando como un año y medio. Es un chico menor que yo, él a veces me pide ayuda en los parciales o que le explique temas, entonces bueno es una amistad que yo tengo. También digamos en Venezuela tengo varias amistades, pero ya por terceros y pues el otro chico es amigo de ellos y como que fue un vínculo.

¿Aún juega con su amigo de Medellín?

R. Sí, ayer precisamente estaba jugando con él, y tengo también un amigo que resulto ser uno del colegio, y pues no sabía que lo tenía en el juego y no sabía que era él, pero ya después él me dijo quién era y todo, entonces fue muy chévere pues la casualidad de que estudiamos en el colegio y que todo entonces súper bien.

¿Cómo planea las partidas cooperativas e individuales?

R. Cómo básicamente yo tengo muchos amigos que están en la comunidad, entonces casi todo el mundo, casi todos los jóvenes y amigos en general tiene algo de tiempo libre en la noche o en los fines de semana. Entonces en las noches digamos yo me conecto y encuentro a varios amigos conectados y la comunicación es, dame party o vamos a jugar, o cosa así y pues sí, sí, de una vez se crea la partida y jugamos. Eso sucede con los amigos que son de otro país, o que no son de acá. Pero digamos con los amigos que viven en mi ciudad y que también vivimos cerca y todo, entonces hacemos en una casa un día o una noche de juegos y cosas así.

¿Cuándo juega individualmente o sola, la comunicación es nula?

R. No, no, primero es como imposible entrar a un juego y uno no decir ninguna palabra o escribir, pues porque la plataforma no tiene speaker, entonces más como de decir las cosas. Yo entro sola, y pues se arma la partida y todo, entonces en el momento de hablar por el chat que yo contaba de la partida, o sea cuando uno está adentro de la partida que se arma el chat para las diez personas, ahí se hablan cosas, pero básicamente es del juego. Entonces el juego tiene una interfaz muy buena en cuanto a alertas y esas cosas, pero nunca se habla como un chat común y corriente, de ¿cómo estás? ¿qué haces? ¿a qué te dedicas? No, jamás.

¿Cuándo juega con sus amigos cercanos la comunicación es constante?

R. Básicamente ese juego es estar comunicando todo sí, es estar avisando todo de todo, y pues cuando una persona no se da de cuenta que le van a caer, es como avisarle. Entonces ahí es cuando están las discordias de que uno avisó, y qué el otro no escucho.

¿Cuándo se reúnen hablan por medio de programas?

R. No, cuando estamos cerca todos hablamos sin necesidad de ningún programa, pero digamos eso no sucede en los torneos, porque no se puede hablar fuerte, el otro equipo escucharía, por eso se habla suave, para que el otro equipo no escuche la estrategia que se está planeando y viceversa, en estos casos sí, porque pueda que ellos estén el uno al lado del otro, pero entonces se hablan pasito, pero es para que escuchen solo ellos por el programa que están usando. Pero yo solo uso esa herramienta de comunicación cuando juego sola en mi lugar, pero con amigos en el juego. Entonces el juego como la manera de acercarnos y de hablar por un programa externo.

¿El juego fortalece el vínculo de amistad con la gente que conoce hace mucho tiempo y que juegan con usted?

R. Si claro, es como una manera de acercarse estando lejos, es como estar acá tú y yo tomando una cerveza, es como lo mismo, entonces puedo yo tener la libertad de hablar con esa persona y de chatear y jugar, pasarla chévere como si estuviéramos jugando en una misma casa o en un mismo lugar, entonces la amistad sigue igual o se fortalezca, por eso no sé, hay mucha gente que encuentra el amor en el juego porque es bastante la comunicación que tiene que haber.

¿Participa en las comunidades virtuales del juego?

R. Hay muchas comunidades en Facebook, en Twitter, Instagram, hay demasiadas en todas las redes sociales, básicamente en las que yo estoy, digamos es en el LOL Colombia, LOL Villavicencio, LOL Bogotá y hay otra comunidad que se llama League of Girls, que es la comunidad de chicas y que solo aceptan a chicas, entonces yo hago parte de todas estas pero es muy rara la vez que yo participo de que yo hago un comentario o que yo participo en algún debate, porque básicamente lo que yo quiero es cuidar mi imagen, entonces si yo llego a participar en un debate o en alguna cosa con mi Face personal, esos es para genera problemas porque a todo mundo no le puede gustar lo que uno dice y pues desde ese punto de vista se generan problemas, entonces yo soy muy aparte de todo eso, entonces yo trato de evitar, entonces solo entro a revisar como entretenimiento del juego, pues bueno me gusta y pues a veces cumple con informar. Digamos que no jugué hace un mes, entonces entré ahí y me informo.

¿En qué consiste la comunidad de League of Girls?

R. Es básicamente lo mismo que las demás, como informar, mostrar contenidos, pero más enfocado hacía las niñas, es como más rosado.

¿Participa usted de los conflictos verbales que se inician durante una partida?

R. No, y pues como te digo en la comunidad hay de todo, o sea hay gente que es bien, es competitivo, es bien, pero sin llegar a ser grosero, pero hay gente que definitivamente es tan competitiva que se vuelve ya flamer, se vuelve supremamente irrespetuoso y son muy impacientes, se desesperan por nada y quieren que eso pase, y pase. Pero yo no, yo soy un poco más paciente.

¿Cuál es su rutina offline?

R. Pues un día normal, yo estudio y mi carrera es un poco pesada y eso no me permite estar conectada todo el tiempo, pero mi vida offline es una vida normal de una chica de 22 años, o sea yo tengo amigos, yo salgo a rumbear, también tengo mi vida social. La mayoría de mis amigos no juegan, pero hay otros que sí y la gran mayoría no. Y pues yo juego, pero hay cosas que no me gustan de las personas que califican a la gente que juega algún video juego algunos los catalogan como si tuvieran problemas sociales y no es así.

Narrativa 4

Alexander Cruz Cantor, 23 años

Vigilante conjunto residencial Barú

1 ¿Cómo fue su interacción con la interfaz de la plataforma de League of Legends?

R: Como no conocía nada del juego me pareció difícil porque no sabía cómo comprar o que ítems ponerme o sobre el juego no sabía nada, entonces lo de escribir y comunicarme con el otro equipo y propios compañeros un amigo me explico y básicamente el juego está diseñado

para gente que no tiene ninguna experiencia y es bastante fácil pues ahí prácticamente está todo en el juego, tiene como una opción de ayuda en la interfaz del juego, tiene ítems recomendados por si usted no sabe, como conseguir oro, todo además dan un tutorial al inicio, es práctico y divertido.

2 ¿Cómo fueron los primeros acercamientos comunicativos con las demás personas dentro del juego?

R: Depende, cuando usted inicia la partida uno es amigable, pero a medida que avanza uno se da cuenta si la gente juega bien, si es flamer, o si dice muchas groserías, y uno va interactuando con las personas, no es que uno entra y “hola buenas” hay gente que es así, pero yo no lo soy. El juego tiene buena comunicación.

Al principio yo me hago amigo de la gente que juega bien, yo iba a jugar a un café internet y ahí encontraba más personas que jugaban LOL entonces empecé a hablar con esas personas y uno empieza a entablar una especie de amistad o relación con el juego, al principio siempre se habla del juego y luego ya uno juega en dúo, nos damos consejos.

3 ¿Cómo planea sus partidas cooperativas e individuales?

R: Cuando tengo libre, digo voy a jugar una partida para desaburrirme, pero se planea más que todo en cierta hora del día o en la noche. Se habla por el whatsapp o Facebook y pues cuadramos la hora, confirmamos y empezamos a jugar.

4 ¿Cómo es su interacción en las comunidades virtuales existentes?

R: Yo estoy en el grupo y si me interesa a veces participo, pero no es que sea tan interactivo con ese tipo de comunidades, pero normal.

5 ¿Participa dentro los conflictos dentro de la plataforma?

R: Si la verdad sí, es un juego muy competitivo y si son muy malos a uno le sacan el malgenio, uno no tolera y unió empieza a insultarlos y flamearlos porque no juegan bien. Si he iniciado conflictos si me sacan el malgenio le voy diciendo lo malo que es hasta el punto de hacerlos desconectar del juego.

6 ¿Cómo es su rutina offline?

R: Trabajo, del trabajo a la casa, en la casa miro anime, novelas, hago ejercicio, tengo una mascota y como requiere tiempo salgo con ella a caminar y pues en la noche escuchar música y jugar.

Narrativa 5

Rafael Reina Irreño Reina, 24 años.

Recepcionista Residencial.

1 ¿Cómo fue la primera vez que interactuó con la interfaz de la Plataforma?

R: La primera vez que vi la plataforma fue viendo jugar a un amigo, el jugaba mucho League Of legends, se me hizo muy familiar a otro juego, sin embargo, los ítems y campeones eran totalmente diferente, en un principio se me hizo un poco difícil el saber ejecutar las peleas ya que eran muy rápidas.

2 ¿Cómo fueron los primeros acercamientos comunicativos con otros personajes dentro del juego?

R: Pues, al principio no había server latinoamericano, para ese entonces solo había estado unidense, europeo y creo y Rusia y Oceanía. Entonces nosotros teníamos que jugar en el servidor Estado unidense, entonces los primeros acercamientos comunicativos para la persona que no sabe inglés va ser nula porque no sabe que mierda están hablando, pero para una persona que entiende más o menos el inglés es un poco más sencillo y por más que lo estén putiando uno va entender y les va responder. Ya cuando se crearon los servers latinoamericanos obviamente fue mucho más sencillo por la cuestión del idioma, pero de cierta forma mucho más conflictivo porque ya todos hablaban un solo idioma, entonces la comunidad se volvió más toxica, no era muy agradable la interacción con otros players, había uno que otro que si era amable entonces la interacción era mucho más sencilla.

3¿Cómo planean las partidas cooperativas e individuales?

R: Pues era de diferentes formas, Whatsaap, Facebook, llamadas de celular, o algunos vivíamos cerca o la mayoría íbamos al mismo lugar, entonces llegábamos allá y jugamos. Cuando estábamos todos en un mismo espacio no necesitábamos de ninguna aplicación para hablar pero cuando ya se genera un vínculo con personas de otros lugares, como países o continentes ya se hace uso de programas como Skype, Raicall etc..

4 ¿Participa usted del conflicto de la plataforma?

R: Al inicio flameaba muchísimo, pero después de cierto tiempo uno lo asimila y ya dice “ esta comunidad “ es demasiado manca, demasiado mierda, no aprenden por más que uno les explique, no toman consejos, uno les daba consejos y le respondían con un madrazo, ya después como uno le da igual, siga troleando, siga muriendo, al final uno le daba igual.

5 ¿Participa usted en las comunidades virtuales entrono a League Of Legends?

R: La mayoría de veces son personas posteando estupideces, personas haciendo Bulling, posteando cosas no referentes al juego, muy rara la vez que uno encuentra información sobre sorteos o strems, o de información ya sobre el juego, pero ya eS muy poco lo que se ve al juego como tal.

6 ¿Cómo es su rutina Offline?

R: Pues mi rutina últimamente ya es del trabaja a la casa ya hace aproximadamente un mes que casi no juego. Antes de eso, salía del trabajo iba jugaba un rato, llegaba a la casa descansaba, me duchaba y volvía a bajar. Ya hoy es casi nula la jugabilidad.

GLOSARIO

AP: *Ability Power* (poder de habilidad). El atributo que mejora la efectividad de algunas habilidades.

AD: *Attack Damage*, daño de ataque (que no es de magia, vamos)

AFK: Ausente del teclado.

Bot: Camino inferior del mapa, donde juegan el *AD Carry* y el *Support*.

Bann / Banneado: Prohibición/prohibido. Fuera de juego, se refiere a la acción de prohibir a algunos jugadores entrar al juego durante un tiempo variable por conducta inapropiada, abandono reiterado de partidas, etcétera.

Champion (Campeón): El personaje que controlas como Invocador.

Cibercultura: Cultura asociada al mundo de las redes informáticas y a la realidad virtual.

Farm / Farmear: Se refiere a conseguir gran cantidad de oro. Como mejor se consigue es matar muchos súbditos muy rápido.

Flamer: Persona tóxica a nivel comunicativo, normalmente son caracterizados por ser groseros e imprudentes a la hora de agredir verbalmente en el juego a otros jugadores.

Focus: Aviso a todo el equipo para que ataquen al mismo personaje, se usa mucho en la *Team Fight*.

Gank / Gankear: Emboscar a alguien para eliminarlo con ayuda de tus compañeros, suelen hacerlo los *Mid* o *Jungla*. El *gankeo* no es nada fácil y es todo un arte, hay que saber el momento y la situación exacta.

Gamer: Persona que dedica tiempo a los vídeo juegos particularmente a nivel profesional.

Gamer Amateur: Persona que dedica tiempo habitualmente a los vídeo juegos de aficionada y de ocio.

Héroe (Hero): Se refiere a los campeones siempre nos referimos a nuestros personajes como campeones.

Jungle: Atacar a súbditos neutrales en la jungla, permitiendo dejar 2 líneas con 1 solo héroe y poder *gankear* mejor.

Lane / Línea: La línea de juego de tu campeón.

Leaver: Jugador que abandona durante una partida.

Mid: Camino de la línea central. Hay campeones específicos que van mejor en esta línea como los AP o Asesinos.

Minion: Los súbditos.

Noob: Novato, pero en sentido despectivo. Es una ofensa, como decirte manco.

Newbie: Novato sin mal sentido.

Skillshot: Habilidad que dispara un proyectil que puede ser esquivado.

Stun (Aturdimiento): Efecto Negativo que previene al campeón de usar cualquier acción.

Support (Apoyo): Campeón que normalmente va al carril inferior y ayuda al *AD* comprándole y situándole *wards* y dejándole todos los súbditos. En general están para ayudar a todo el equipo.

Surrender: Rendirse en el juego. Cuando sabes que la derrota es inevitable y no quieres perder tiempo en peleas innecesarias o alargar lo inevitable.

Voicechat: se refiere a la comunicación con voz y sonido a través de programas de mensajería instantánea.